Segunda Época-Número 32

225 ptas.

# MICRO Manía

Sólo para adictos

¡¡PARTICIPA CON NOSOTROS!! EN LA 5ª MARCHA EL NUEVO PROGRAMA DE TELE 5

## OPERATION STEALTH



Llega el Bond de los 90





CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.

HOBBY PRESS

## ÍNDICE ALFABÉTICO

Con todos los artículos publicados desde el nº 1

## NARCO POLICE

¡Destruye la trama secreta de los traficantes!

## TORVAK THE WARRIOR

Mapa gigante y claves para resolverlo



DESTELLOS
NARC
NARC es una arcade de accion trepidante. Infiltrate en el submundo criminal y trata de encontrar y destruir al rey de la banda: Mr Big. Si se deja, ya que sus enormes guardaespaldas se van a encargar de impedirtelo. Deberas evitar a ese enorme ejercito bien armado, todos con el cerebro de un rinoceronte y el aliento de un repugnante escarabajo. Esquivar hordas de viciosos perros y enfrentarte al payaso psicotico con su diabolico sentido del humor, que intentara que mueras, ¡Y no de risa precisamente! No todo es malo... Tienes una chopper con la que podras recorrer estas peligrosas calles. Y que pasa con Mr. Big. ¿Dije yo Mr. Big?
No, dije MR.BIG.
TM & WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.
ROBOCOP 2
!Tres asombrosos niveles en los que pondrás a prueba tus reflejos y tus musculos de acero! Destruye la droga mortal llamada Nuke, elimina a las peligrosas bandas de traficantes, pelea con una horda de robots ED 209 y, si sobrevives a todo esto, enfréntate al terrorífico Robocop 2.¡Recupera la memoria de Robocop solucionando un puzzle que, por si solo, constituiría un juego completo! Dos niveles de acción explosiva al estilo de los entrenamientos de tiro de la policía de Detroit. Experimenta la cólera de una de las armas más poderosas que jamás se hayan visto en el mundo. Un total de siete niveles. Gráficos deslumbrantes. Sonido de lo más real.
ROBOCOP TM & 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
SCHWARZENEGGER
TOTAL RECALL
TODOS NO
ALGUNA OC
NUNCA LA
DIFICILES
CASO DE DOUG QUAID QU
ENCONTRARLAS. PREPA
ASOMBROSA Y DESAFIANTE
1990 CAROLCO PICTURES INC.


COMIC ARCADE & AVENTURA
CRAC
¡UN ESTALLIDO DE DIVERSION!
Los 6 juegos más explosivos de DRO SOFT reunidos en un gran PACK con la diversión que buscabas.
COSMIC SHERIFF
FREDDY HARDEST
MORTADELO Y FILEMON
COZUMEL
JABATO
CAPITAN TRUENO
disponible en: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC
DRO SOFT
C/. FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL. 450 89 64




**Sólo para adictos**

**Año VII. Segunda época - N.º 32 - Enero 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)**

**Edita**
HOBBY PRESS, S.A.
**Presidente**
María Andrino
**Consejero Delegado**
José I. Gómez-Centurión
**Subdirector General**
Andrés Aylagas

**Director**
Domingo Gómez
**Redactora Jefe**
Cristina M. Fernández
**Redacción**
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
**Diseño**
Jesús Caldeiro
**Director de Publicidad**
Mar Lumbreras
**Colaboradores**
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
**Secretaría de Redacción**
Carmen Santamaría
**Fotografía**
Miguel Lamana
Daniel Font
**Dibujos**
F.J. Frontán
Pablo Jurado

**Director de Administración**
José Ángel Jiménez
**Director de Marketing**
Mar Lumbreras
**Departamento de Circulación**
Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones**
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

**Redacción y Publicidad**
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12.
Telefax:
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

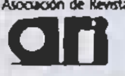
**Distribución**
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

**Imprime**
Altamira
**Depto. de Fotocomposición**
Hobby Press, S.A.
**Fotomecánica**
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina; Chile; Uruguay y Paraguay. CIA. Española de Ediciones, S.A. Juan Madera 1532. 1290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



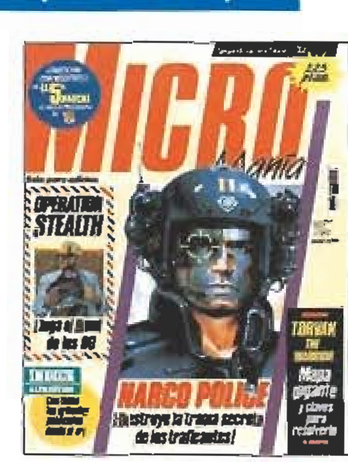

Controlado por





## EN ESTE NÚMERO

*La lucha contra el narcotráfico, uno de los temas de más candente actualidad, es el argumento que da vida a «Narco Police», un sorprendente programa de Dinamic que ocupa nuestra portada.*






ATARI ST

ST Dragon



PC

Operation Stealth



SPECTRUM

Robocop 2

AMIGA

Narco Police

**6** **MEGAJUEGO.** «St Dragon» un genial arcade que inaugura una nueva etapa independiente en la carrera de The Sales Curves, los productores del mítico «Silkworm».

**9** **ACTUALIDAD.** Presentación oficial de «Carlos Sainz, mundial de rallyes».

**11** **PUNTO DE MIRA.** Este mes comentamos entre otros: «Night Shift», «Golden basket», «Sito Pons, 500 c.c. Grand Prix», «Elvira», «Strider II» y «Narco Police».

**29** **CONSOLAS.** Os presentamos los últimos lanzamientos para Lynx, Nintendo, Sega y Megadrive.

**40** **TORVAK THE WARRIOR.** Un divertido arcade creado por Core Design con los mapas de las secuencias más interesantes del juego, para que podáis llegar fácilmente al final.

**48** **OPERATION STEALTH.** Ayuda al infalibre John Glames a encontrar el avión desaparecido en la ciudad sudamericana de Paragua, en esta divertida aventura con la garantía de Delphine.

**53** **ROBOCOP 2.** Vive en tu ordenador la peligrosa lucha emprendida contra una nueva droga en Detroit por el eficaz mitad hombre-mitad máquina.

**58** **MICROMANIAS.** Afronta el nuevo año con optimismo, lee atentamente "las otras" noticias.

**60** **ARCADE MACHINE.** PIT FIGHTER una máquina muy especial para empezar con marcha.

**62** **COMIC.** Continúa la excursión de nuestros personajes por el misterioso país de los videojuegos.

**64** **LA 5.ª MARCHA.** Como cada mes información puntual sobre cuanto acontece en el rodaje del más trepidante programa de Tele 5 y las bases para participar.

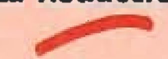
**67** **CARGADORES.** La mejor forma de caer en la tentación y sobrevivir eternamente.

**70** **INDICE.** Cómo y dónde encontrar en Micromanía los juegos que han hecho historia. Todos los cargadores, comentarios y artículos publicados desde el número 1.

**78** **PANORAMA.** Música y cine para desconectar del mundo.

***Aunque uno se resista, es imposible, en estas fechas, no sucumbir a la tentación de comenzar deseándoos un nuevo año lleno de sorpresas y por lo menos tan marchoso como el que hemos dejado atrás. Nosotros, por nuestra parte, con ayuda del turrón y recobrados ya de los excesos de las fiestas, hemos puesto a recargar las pilas para acercaros un número repleto de novedades y lanzamientos sorprendentes. Antes de hacer borrón y cuenta nueva y archivar todos aquellos juegos con los que tan buenos ratos hemos pasado hace tan solo unos meses, nos hemos puesto manos a la obra para presentaros un jugoso índice en el que encontraréis, desde el número uno de la segunda época de Micromanía, todos los juegos analizados, especificando si hemos publicado o no soluciones, cargadores y mapas. Cambiamos de tercio para centrarnos en los juegos de este mes. Comenzamos con «St Dragon», un trepidante arcade cuya mayor complicación es resistir el increíble empujón de los enemigos que nos acompañarán en la misión. Las mentes más inquietas encontrarán un singular desafío en la aventura de Delphine «Operation Stealth», una historia plagada de notas cómicas en una divertida sátira de las películas de James Bond. Si preferís darle gusto al gatillo podéis poneros a prueba con «Robocop 2» o con «Torvak the warrior», dos geniales arcades en los que nos enfrentamos a otros tantos gigantescos mapeados en los que se esconden mil y un peligros. Dinamic ha conseguido llegar con «Narco Police» hasta nuestra portada; un juego muy interesante que demuestra una vez más que nos encontramos a la altura de las producciones del mejor software internacional. Buena prueba del magnífico momento que atraviesan las compañías españolas ha sido también la gran repercusión que ha tenido en todos los medios informativos la presentación oficial de la simulación de rallyes realizada por Zigurat, avalada por el popular Carlos Sainz, a la que tuvimos oportunidad de asistir. No olvidéis, por supuesto, que cada domingo en Tele 5 se emite «la 5.ª marcha» y que si queréis participar encontraréis las bases en este número. Ya sabéis, lo dicho, feliz año nuevo y que os sea leve la vuelta a clase, el próximo mes estaremos de nuevo al pie del cañón. Hasta pronto.***

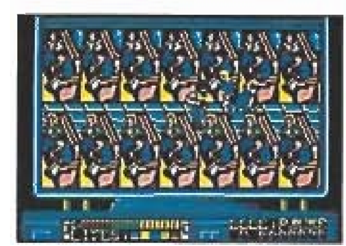
***La Redacción***



## Operación Golfo







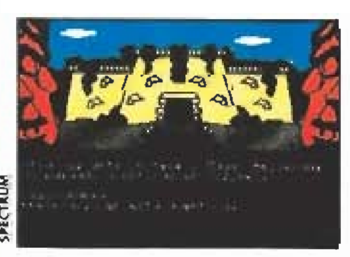
¡Ya está liada! No podía pasar más tiempo sin que nadie aprovechara el follón que han liado los iraquíes en Kuwait e hiciera un juego con ese tema. Opera Soft, no sabemos si utilizando una idea que ya tenían en sus cabezas, o en un momento de repentina inspiración cuando estaban viendo algún programa informativo, está a punto de lanzar «Rescate en el Golfo». El programa, un arcade de los más clásicos, dividido en varias fases, nos transformará en un valiente agente especial con la misión de salvar a los rehenes que el pérfido Sadam Hussein tiene en su poder. Con un poco de suerte y como se están desarrollando los acontecimientos, a lo mejor, para cuando salga el juego ya no hay ningún rehén en Irak, pero hasta entonces tú puedes ser quien se enfrente a los peligros que una acción de rescate suele llevar consigo ¡Es que estos chicos aprovechan cualquier cosa! Pronto, la crisis del Golfo para Spectrum, Amstrad, MSX, PCW y PC.

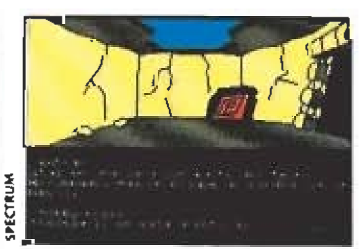
## El nuevo camino de Ubi

La compañía francesa Ubi Soft acaba de firmar un nuevo acuerdo para la distribución en nuestro país de sus juegos. Dro soft ha sido la distribuidora que se ha llevado el gato al agua y actualmente pueden encontrarse ya en España títulos como «Ninght Hunter», «Ranx» y «Full Blast».




## Hacia el V Centenario




Como prometió, A.D. pone a la venta a primeros de año la segunda parte de su famoso «Cozumel». El programa, que como todos os podéis imaginar sigue la misma estructura de aventuras conversacionales que tanta fama le ha dado a esta compañía, se llama «Los Templos Sagrados» y nos va a permitir continuar desentrañando los misterios que comenzaron en la primera parte de la saga.

Tanto los gráficos de las pantallas, realizados con mayor esmero si cabe que en anteriores producciones de A.D., como el desarrollo en sí del juego, han sido cuidados al máximo para poder traer hasta nuestros hogares toda la emoción de las aventuras que ya no se pueden correr en vivo. Un sustituto perfecto para los poseedores de espíritu inquieto y que quieran imitar a los Indiana Jones y similares sin levantarse del sillón de su casa. Como siempre para todos los sistemas de 8 y 16 bits.

# ST DRAGON

■ **STORM**

■ ***Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST y AMIGA***

■ ***V. Comentada: ATARI ST***

***Cuando los programadores de The Sales Curve, padres informáticos del sello Storm, realizaron hace unos años su fabuloso «Silkworm» todos pensamos que les costaría mucho superarse. Ha pasado algún tiempo desde entonces, pero nuevamente han conseguido sorprendernos. «St Dragon» es un auténtico megajuego, un arcade con mayúsculas increíblemente adictivo.***

Cuentan las leyendas que hubo un tiempo en que el Universo fue colonizado por una raza infinitamente superior, tecnológicamente hablando, ya que en el aspecto emocional distaban mucho de ser los extraterrestres buenos que Spielberg nos presenta en sus películas. Estos seres tenían unas armas diferentes a todo lo que puedas imaginar; en sus devaneos por los distantes planetas de la galaxia habían capturado a todo tipo de animales y los habían transformado en perfectas máquinas de combate: en Cyborgs, mitad carne-mitad circuitos, nada cerebro.

### Lo inevitable

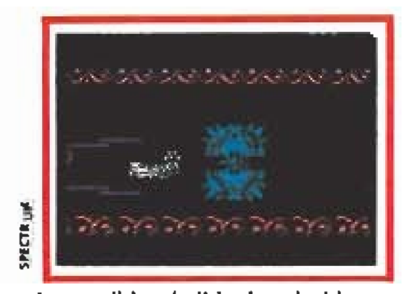
Estos robots obedecían ciegamente a sus amos, sembrando la muerte y la destrucción por donde pasaban; si alguno de ellos dudaba era severamente castigado. La muerte era preferible a pasar un solo minuto en las mazmorras electrónicas de los Señores.

Un buen día ocurrió lo inevitable. Un dragón, raza que todos sabemos es conocida por su especial sensibilidad y bondad y por la atracción, digámoslo así, que ejercen sobre miembros de la realeza del sexo femenino, poseía todavía en el interior de su cuerpo metálico un pequeño corazoncito que se revolvía cada vez que tenía que destruir a un ser vivo. Este animal, un buen día, cansado de secundar a los tiranos en su ansia de sangre, de-

La versión Amstrad es, sin duda, la más pobre de todas y no resulta tan adictiva como las demás.

**AMSTRAD**

***La peor de todas. Con un escenario de juego reducido y un mal scroll se ha estropeado lo que podría haber sido una bomba en versión Amstrad. Lamentablemente el juego, aunque entretenido no resulta tan impresionante como en otros ordenadores.***




La sensible pérdida de colorido no afecta a la jugabilidad, el auténtico punto fuerte del juego.

**SPECTRUM**

***La más difícil. Aunque debido a los problemas técnicos el color no es su principal virtud. «St Dragon» para Spectrum conserva la misma jugabilidad y casi la misma velocidad y gráficos que las versiones para dieciséis bits. Terriblemente adictivo.***



La original movilidad de nuestro protagonista puede provocar al principio algún quebradero de cabeza.

Los decorados actúan como un enemigo más por lo que deberemos vigilar cualquier maniobra brusca.




Por supuesto, también encontraremos enemigos de final de fase que nos complicarán la misión.




A medida que avanzamos recogeremos nuevas armas que aumentan nuestra efectividad en el combate.

# El héroe de acero

## Super enemigos, buenos gráficos y acción trepidante son las notas más destacables de este divertido arcade.

cidió luchar contra lo invencible y se enfrentó, el solo, contra las hordas de sus antiguos compañeros hasta llegar a los mismísimos dominios de los Amos. En los mundos conocidos, volvió a resurgir la esperanza y el animal fue llamado «San Dragón» o «St Dragon» si os gusta más en "English". ¿Qué ocurrió? os preguntaréis. Pues de vosotros depende conocer y cambiar la historia de esta batalla arquetípica entre el bien y el mal.

### Un pedazo de juego

«St Dragon» es, como podréis suponer, un arcade. Un simple y llano arcade en el que la acción y la velocidad de reflejos es lo único importante. Nuestro héroe es un enorme dragón que se revuelve sobre si mismo para proteger la única parte débil de su cuerpo metalizado, la cabeza.

El movimiento del protagonista principal del juego es diferente a cuanto hayas visto hasta ahora y te costará al principio un poco de trabajo hacerte a esta nueva forma de control. Para ayudarte en tus primeras incursiones contra los cientos de miles de enemigos, de todas las formas, tamaños y colores, que invaden los niveles del programa, los creadores de este «St Dragon» han incluido una opción de disparo automático que te va a permitir llegar, no sin algún esfuerzo, hasta donde empieza realmente lo bueno.

Además, y como novedad, el programa lleva incorporado un nuevo y revolucionario sistema de carga que elimina los tiempos muertos entre una fase y otra, bueno, para ser realistas, no completamente, pero si limita al máximo esa tediosa espera, lo que hace que el juego se desarrolle con un nivel rápido y demencial. Tanto los decorados como los gráficos que incluye el juego están perfectamente cuidados, llamando la atención el enorme tamaño de los cyborgs malos. Como en todos los arcades podremos ir renovando nuestro armamento por el camino, sin demasiada dificultad, hasta convertirnos en una completa máquina de destrucción.

¿Qué más os podríamos contar de «St Dragon»? Pues que consta de un montón de fases diferentes en su aspecto pero iguales en su desarrollo, que entre una y otra está el típico supermonstruo que "...necesita un elevado número de disparos para ser eliminado", y que es super-adictivo.

### Buen comienzo

Storm comienza con muy buen pie en el mundo del videojuego. Cuando ya lo creíamos haber visto todo en cuestión de arcades vienen y traen este divertidísimo «St Dragon», uno de los juegos más adictivos publicados en los últimos meses. Sólo puede achacársele en su contra que los decorados actúen como un enemigo más, haciendo perder una vida a nuestro protagonista cuando choca contra ellos; sin embargo, tras las primeras partidas, este detalle lejos de ser un inconveniente se convierte en uno de los muchos alicientes que presenta este auténtico y definitivo arcade.

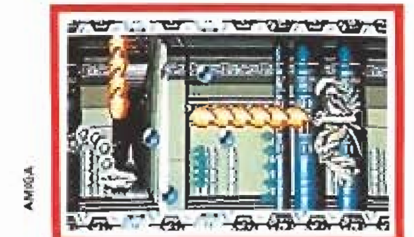
Adicción, gráficos, rapidez, originalidad... ¿quién da más por menos? Absolutamente imprescindible para los fanáticos de este tipo de juegos. ■

*J.G.V.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**8**

**SPECTRUM**

Si queréis acceder desde el principio a cualquiera de las fases de este divertido arcade y obtener vidas infinitas e inmunidad sólo tienes que seguir nuestras instrucciones paso a paso. Nada más cargar el juego pulsa la tecla "X" e introduce cualquiera de las siguientes claves: 1. BATWINGS 2. PRANGLES 3. BINGBONG 4. OVENDOOR 5. WETWATER. Si además quieres vidas infinitas teclea, también después de la "X", BLIBBLOS y para inmunidad SLOBBERS.



La versión Amiga, una vez más, es la más espectacular. Nada mejor que la máquina de Commodore para conseguir un buen arcade.

**AMIGA**

*Más música, algo más de velocidad, lo que incrementa la dificultad, y un scroll aún más suave, son las particularidades que definen a esta versión, como casi siempre, la más espectacular de todas. Imprescindible.*

## CONSEJOS y TRUCOS

■ *Escúdate todas las veces que puedas tras la parte trasera de tu dragón, evitarás que te alcancen los disparos enemigos.*

■ *Coge todas las ventajas que encuentres repartidas por el mapeado, cuando pierdas una vida aparecerás con ellas.*

■ *Algunos seres, además de difíciles de matar, son traicioneros, vigila tu espalda.*

# Los siete modelos más vendidos de Europa

## Quickjoy

Joysticks

### JUNIOR

- Palanca ergonómica
- 4 ventosas estabilizadoras
- Dobles botones de disparo

*Compatible con:*
- *Commodore*
- *Atari, Atari St, Video Atari*
- *Amstrad CPC*



### SUPERCHARGER

- Disparo automático
- 6 microinterruptores
- Dobles botones de disparo
- 8 direcciones de control

*Compatible con:*
- *Commodore C64, Amiga*
- *Atari, Video Atari*
- *Amstrad CPC*

### JETFIGHTER

- 6 microinterruptores de alta calidad
- Mandos incorporados en empuñadura
- Autodisparo con control de velocidad

*Compatible con:*
- *Commodore C64*
- *Atari, Video Atari*
- *Amstrad CPC*

### TOPSTAR

- Empuñadura ergonómica
- Eje palanca en acero
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo
- Sistema amortiguador patentado

*Compatible con:*
- *Commodore C64, Amiga*
- *Amstrad PCP*

### SUPERBOARD

- Calidad de competición
- 10 microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo con control de frecuencia
- 6 botones de disparo sobredimensionados
- Cronómetro digital

*Compatible con:*
- *Commodore C64*
- *Atari, Video Atari*
- *Amstrad CPC*



### M 5

- Microinterruptores con circuito digital integrado
- Todos los mandos incorporados en la empuñadura
- Sencilla regulación de los ejes X e Y
- Dos botones de disparo
- Dos indicadores de disparo

*PC XT/AT y Compatibles*



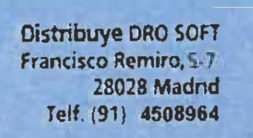

### MEGABOARD

- Cronómetro y cuenta atrás
- Botón de disparo sobredimensionado
- Empuñadura ergonómica
- Microinterruptores de alta calidad
- Autodisparo

*Compatible con:*
- *Commodore C64, Amiga*
- *Amstrad CPC*



¡Todos los modelos son compatibles con SPECTRUM (vía interfaz), excepto modelo M 5!






## PRESENTACIÓN OFICIAL DE CARLOS SAINZ MUNDIAL DE RALLYES

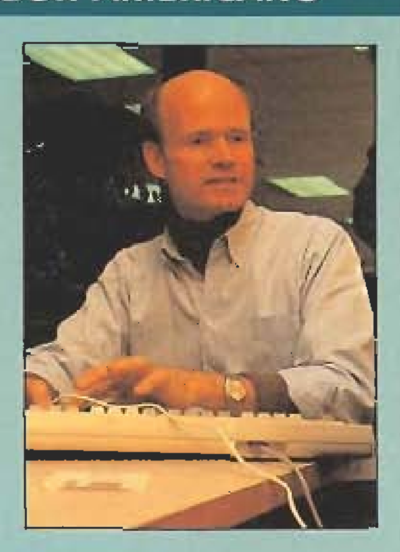


La imparable carrera de Zigurat por copar los primeros puestos de las listas de ventas durante las fechas navideñas se detuvo durante algunas horas el pasado día 3 de Diciembre, para hacer la presentación oficial de «Carlos Sainz Mundial de Rallyes», su lanzamiento estrella para esta campaña.

El acto, que tuvo como sede un concesionario madrileño de la marca automovilística Toyota, contó con la presencia de diferentes personas allegadas al mundo del software y una buena cantidad de reporteros de varios medios informativos, y sirvió para que tanto Jorge como Fernando (Charlie y Lupe, los otros miembros de la compañía prefirieron quedar en la sombra) expresaran públicamente su contento por la calidad del producto y su agradecimiento a Carlos Sainz por la supervisión y el entusiasmo puesto durante la realización del proyecto. El siguiente en tomar la palabra fue el propio campeón español, que tras reconocer no sin cierto pudor sus escasas aptitudes como «vídeojugón», elogió el trabajo realizado y ensalzó la calidad y realismo del programa.

Al final quién más quién menos venció su timidez para obtener el autógrafo de su ídolo, se conversó animadamente y se comentó la radiante expresión que se reflejaba en los rostros de los miembros de la compañía española... la viva imagen de la satisfacción conseguida al alcanzar un sueño largamente acariciado. Enhorabuena. ■

## LUCASFILM, EL SABOR AMERICANO



Parece que Doug Glen, el director ejecutivo de Lucasfilm, se encuentra en nuestro país como en casa. Tal vez sea porque el clima de California, —donde se encuentra el rancho Skywalker, sede de la compañía—, es bastante similar al nuestro, pero lo cierto es que últimamente ha multiplicado sus visitas. La más reciente ha tenido lugar el pasado mes de diciembre y pudimos conocer de primera mano los tres nuevos lanzamientos de la popular productora americana: «The Secret of Monkey Island», «Night Shift» y «The Secret Weapons of the Luftwaffe». Los dos primeros, de los que ya habéis tenido noticias a través de nuestras páginas, son una aventura y un arcade respectivamente, mientras que «The Secret Weapons of the Luftwaffe» es un simulador en la línea de «Their Finest Hours». Los tres serán editados para Atari, Amiga y Pc y «Night Shift» también para ocho bits.

## FINAL DE LA COMPETICIÓN PARIS-DAKAR

El pasado Sábado 1 de Diciembre se celebró en Madrid la final nacional de la competición organizada por **Tomahawk** y **System 4** en torno al juego **«París-Dakar»**.

El concurso, que tuvo lugar en el local de la tienda madrileña **Mail soft**, resultó tan apasionante como disputado, palpándose en todo momento en el ambiente el estado de nerviosismo de los participantes; uno de ellos, Marcos, no sabemos si por efectos de la presión, ni siquiera llegó a presentarse.

Pasadas las dos horas establecidas como tiempo de juego para que los concursantes demostrasen sus habilidades, los resultados finales fueron los siguientes:

**1.ª CARRERA**

| | | |
|---|---|---|
| **MARIO JIMENEZ** | 1h 37m 12s | CLAVE XD11215 |
| **J.CARLOS ALVAREZ** | 1h 32m 51s | CLAVE XD8417 |
| **C.GUSTAVO DEL VALLE** | 1h 43m 12s | CLAVE XD16093 |
| **NORBERTO MUÑOZ** | 1h 30m 54s | CLAVE XD1541 |

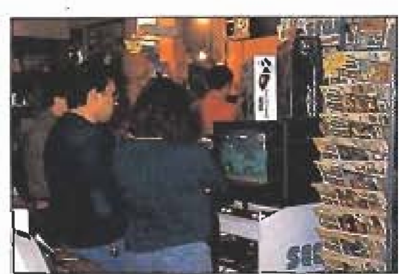
**2.ª CARRERA**

| | | |
|---|---|---|
| **J.CARLOS ALVAREZ** | 1h 30m 09s | CLAVE XD257 |
| **MARIO JIMENEZ** | 1h 31m 48s | CLAVE XD3070 |

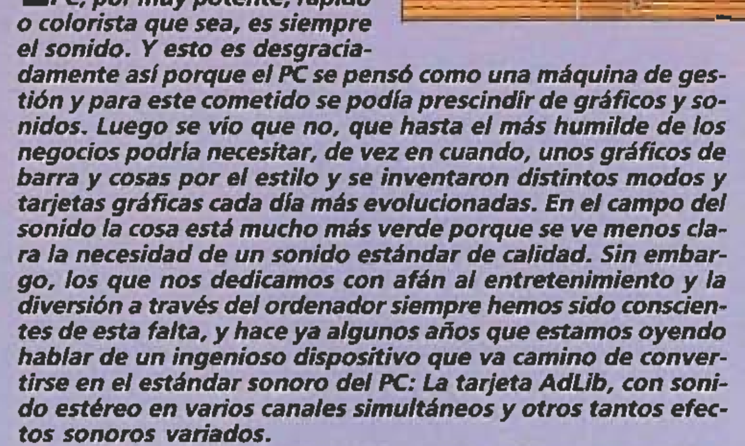
El ganador fue por lo tanto **Juan Carlos Alvarez**, de Barcelona, al que como podéis ver sus competidores le plantaron dura batalla en todo momento. La puntuación conseguida por nuestro campeón será la enviada a la sede francesa de **Tomahawk**, de la misma forma que lo harán el resto de países participantes con la de sus ganadores, para que una vez reunidas todas se conozca el nombre del afortunado vencedor final de la competición, quien se llevará como premio, ni más ni menos, que un flamante Peugeot 205.







## ADLIB, UN COMPLEMENTO INDISPENSABLE



El punto flaco de cualquier PC, por muy potente, rápido o colorista que sea, es siempre el sonido. Y esto es desgraciadamente así porque el PC se pensó como una máquina de gestión y para este cometido se podía prescindir de gráficos y sonidos. Luego se vio que no, que hasta el más humilde de los negocios podría necesitar, de vez en cuando, unos gráficos de barra y cosas por el estilo y se inventaron distintos modos y tarjetas gráficas cada día más evolucionadas. En el campo del sonido la cosa está mucho más verde porque se ve menos clara la necesidad de un sonido estándar de calidad. Sin embargo, los que nos dedicamos con afán al entretenimiento y la diversión a través del ordenador siempre hemos sido conscientes de esta falta, y hace ya algunos años que estamos oyendo hablar de un ingenioso dispositivo que va camino de convertirse en el estándar sonoro del PC: La tarjeta AdLib, con sonido estéreo en varios canales simultáneos y otros tantos efectos sonoros variados.

La noticia no es pues que este trasto existe o que no hay ningún buen juego para PC, ni americano ni europeo, que no tenga rotulado en su caja: sonido compatible AdLib; la noticia es que este periférico está, a partir de ahora, disponible en el mercado español. Los requerimientos de hardware para su instalación son simples: un PC, XT o AT con al menos 256K de memoria, tarjeta CGA, EGA o VGA, sistema operativo 2.00 o superior y disponer de unos auriculares o algún dispositivo amplificador del sonido. Los resultados, por lo que hemos tenido ocasión de comprobar, son francamente espectaculares. ■







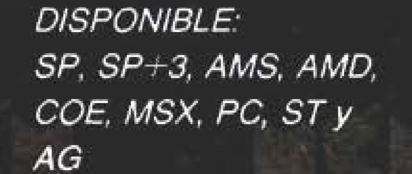










DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD,
COE, MSX, PC, ST y
AG





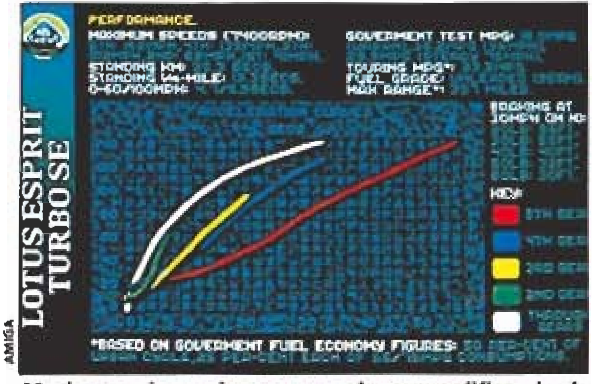


## ¡Qué pasada!

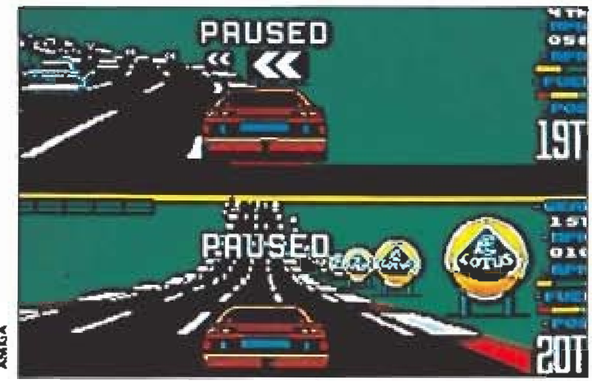
# LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

■ GREMLIN ■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA

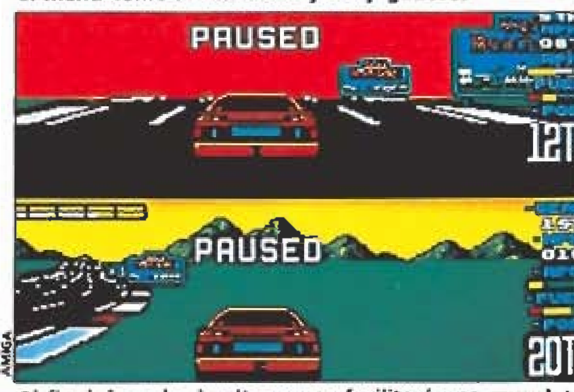
***Si consideráramos la publicación de juegos de coches como una auténtica carrera, Gremlin se acabaría de hacer con la "pole position" con notable diferencia sobre sus competidores. «Lotus Esprit Turbo Challenge» no es sólo uno de los mejores programas creados por la compañía inglesa a lo largo de su ya extenso historial, sino también uno de los más perfectos y adictivos simuladores automovilísticos jamás realizado.***



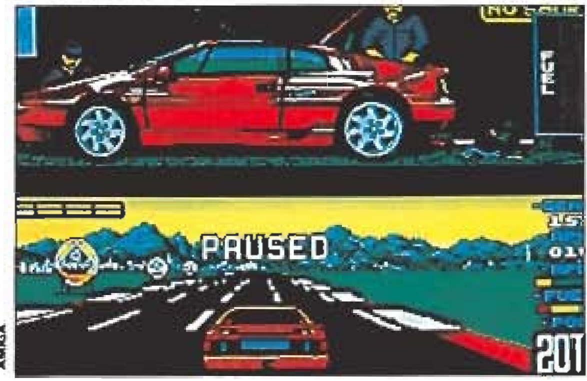

Muchas son las opciones que podemos modificar desde el menú como la dificultad y los jugadores.




La pantalla de juego se divide en dos zonas, en las que observaremos el recorrido de cada piloto.




Al final de cada circuito se nos facilitará una completa información sobre la carrera.




En algunos circuitos es preciso repostar combustible entrando en boxes.

Hagamos un poco de historia y volvamos la vista atrás para recordar los muchos juegos de este estilo que han desfilado ya por nuestros ordenadores. La verdad es que ante nuestros ojos se han paseado los más dispares productos, que nos han ofrecido desde concepciones técnicas revolucionarias («Hard drivin», «Test drive»), hasta diversión sin complicaciones («Out run», «Chase H.Q.»), pasando por producciones aparentemente pobres pero de incomparable adicción («Super Sprint») o complejos simuladores («African Raiders», «Carlos Sainz») ¿Estaba ya todo dicho dentro de este motorizado campo? No a nuestro entender, y al parecer tampoco al de Gremlin, porque lo que realmente faltaba por aparecer era un juego que reuniese, de una sola vez, todas las mejores características de anteriores producciones; esto es, un programa que acumulase virtudes tales como una excelente concepción técnica, gráfica, y sonora, una adicción muy elevada y un notable grado de realismo.

## Encendiendo motores

Una vez que hayáis cargado el juego aparecerá ante vosotros el menú principal de opciones, que permite modificar varios aspectos del juego como el nivel de dificultad (fácil, medio y difícil), el número de jugadores (uno o dos), si queremos que el cambio de marchas sea automático o manual (en el segundo caso el ordenador se encargará por su propia cuenta de cambiar o reducir cuando sea oportuno), o escoger entre dos formas distintas de controlar nuestro coche.

Hecho esto, podremos pasar ya a competir sobre el asfalto, si bien aún pasaremos por otro punto previo que consiste en la selección de la melodía de fondo que nos va a acompañar mientras jugamos. Hay cuatro diferentes y todas son realmente buenas.

Completada esta última selección, y tras unos breves instantes de carga, ante nosotros aparecerá la pantalla de juego, en la que lo primero que observamos con sorpresa es que se halla dividida en dos zonas de igual tamaño cuya utilidad es precisamente de lo que vamos a hablar a continuación.

## Juego en paralelo

Una de las características más sorprendentes del programa es que si elegimos la opción para que dos personas participen simultáneamente, cada una de ellas dispondrá de su propia área de juego (la mitad de arriba es para el primer jugador y la mitad de abajo para el segundo, quedando esta zona inútil si sólo participa una persona), con lo cual aunque al principio de la carrera verán prácticamente lo mismo, es decir la parrilla de salida con su coche y el del resto de los competidores, una vez que el semáforo se ponga verde y la prueba comience cada uno de ellos dispondrá de una visión de la zona en la que se encuentre, que no tiene porque coincidir con la del otro jugador. Lo divertido del caso es que cuando los dos jugadores se adelentan o se hallan próximos el uno al otro pueden ver sus respectivos coches y se pueden hacer todo tipo de trucos, como hacer "eses" para impedir ser adelantadados o cerrarle en las curvas la trayectoria al otro coche.

En cualquier caso lo que ambos jugadores no deben olvidar es que si no quieren ser descalificados del mundial, necesitan que uno de ellos se clasifique entre los diez primeros puestos en cada circuito, ya que de otra forma no podrán acceder a la siguiente carrera.

**El juego presenta una excelente concepción técnica, además de elevada adicción.**

Al final de cada prueba se nos facilitará una completa información acerca del resultado de la competición, con la tabla de clasificaciones, los mejores tiempos por vuelta y los puntos conseguidos de cara al mundial, tras lo cual se nos mostrará la clasificación de los diferentes pilotos.

Durante la carrera disponemos de un completo marcador donde se nos informa de aspectos tan vitales como el número de vueltas que nos falta por dar, nuestra posición en carrera, nuestra velocidad, r.p.m. y marcha y la cantidad de gasolina de que aún disponemos.

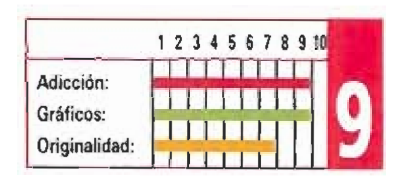
En algunos circuitos es necesario repostar combustible, para lo cual disponemos de la posibilidad de entrar en boxes, deteniendo nuestro coche en la zona destinada a este menester.

## Emociones fuertes

El juego es una auténtica maravilla se mire por donde se mire y resulta realmente difícil encontrarle algún defecto. Los gráficos son de lo mejor que habíamos visto hasta ahora en un juego de este tipo, el scroll es de antología, tan rápido como suave y realista, los sonidos también cumplen a la perfección, existen 32 circuitos diferentes de progresiva dificultad que incluyen en su trazado diversos obstáculos como manchas de agua o aceite (las primeras nos frenan las segundas nos hacen patinar), piedras o barreras.

Sin embargo, en definitiva lo que resulta más destacable es la enorme jugabilidad del programa, comparable a su altísimo nivel de adicción que logran que especialmente en la opción de dos jugadores, el programa consiga engancharte hasta niveles francamente preocupantes. En fin, podríamos seguir deshaciéndonos en elogios, pero... lo tenemos ya cargado y listo para otra partida...¡Brrroooommmm, allá vamos!. ■

J.E.B.






## 8 BITS

1. **ROBOCOP 2** — OCEAN *(Spectrum)*
2. **TURTLES** — IMAGE WORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **CARLOS SAINZ** — ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **SHADOW OF THE BEAST** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **STRIDER II** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **SITO PONS** — ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **PUZZNIC** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **ST DRAGON** — SALES CURVE *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
9. **GREMLINS 2** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **PANG** — OCEAN *(Spectrum, cartucho Amstrad, cartucho Commodore)*

## 16 BITS

1. **ROBOCOP 2** — OCEAN *(Atari St, Amiga)*
2. **TORVAK THE WARRIOR** — CORE DESIGN *(Atari ST, Amiga)*
3. **OPERATION STEALTH** — DELPHINE *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **NARCO POLICE** — DINAMIC *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** — GREMLIN *(Atari ST, Amiga)*
6. **ST DRAGON** — SALES CURVE *(Atari ST, Amiga)*
7. **STRIDER II** — U.S. GOLD *(Atari St, Amiga, PC)*
8. **PUZZNIC** — OCEAN *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **NIGHT SHIFT** — LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **THE GOLD OF THE AZTECS** — U.S. GOLD *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.



## ¡Currantes del mundo, uníos!

# NIGHT SHIFT

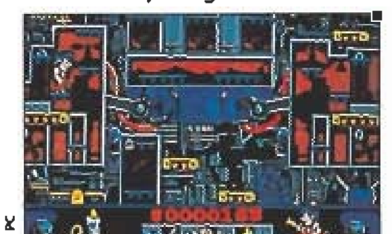
■ *LUCASFILM* ■ *V. Comentada: PC*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA, PC*

***Lucasfilm, tras hacerse un nombre en el mundo de las videoaventuras, ha decidido cambiar de tercio para lanzar un arcade, género que había relegado a un segundo plano en los últimos tiempos. «Night Shift» es algo así como la versión informatizada de la estupenda película «Tiempos Modernos» del genial Chaplin y tiene lugar en una pintoresca y divertida fábrica de juguetes.***



Desde el menú se pueden modificar algunas condiciones del juego, como el sexo del protagonista.



Para mantener en marcha la fábrica contamos con herramientas tan útiles como imprescindibles.

«Night Shift» es un trepidante arcade compuesto por un sinfín de niveles de dificultad progresiva.

Industrial Might and Logic, —anagrama de una empresa auténtica propiedad de Georges Lucas, Industrial Light and Magic— es una compañía dedicada a la fabricación de objetos que tengan relación con Lucasfilm, tales como muñecos con la efigie de los personajes de la Guerra de las Galaxias o de sus anteriores juegos de ordenador, Fred y Zak McCraken, por ejemplo.

Esta industria no se detiene ni un solo minuto, ni siquiera por la noche; aunque en esas horas, cuando la mayor parte de la gente está durmiendo, la fábrica se convierte en automática y sólo un operario es suficiente para mantener la gigantesca maquinaria en movimiento ¿Adivinas quién es ese esforzado trabajador?

### Acción frenética

El juego consiste en poner en marcha y, por supuesto, evitar que se detenga una enorme máquina de varias pantallas de alto y repleta de tornillos, tuercas, poleas, hornos de vapor y circuitos eléctricos, para producir un número determinado de muñecos que nos especifica nuestro jefe al comienzo de cada nivel. Para conseguirlo nuestro protagonista, el Sr. Fixit, otro juego de palabras que en español se podría traducir como "reparador", tiene a su disposición una serie de herramientas, llaves inglesas, cerillas, aspiradoras, etc. Aparatos que le servirán para lograr ajustar los cientos de mecanismos que se averiarán durante su jornada laboral.

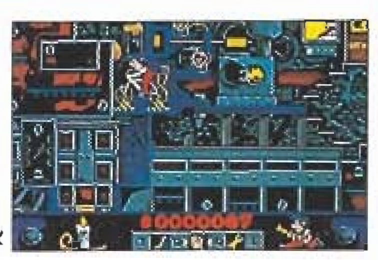
«Night Shift» es un trepidante arcade, compuesto por un sinfín de niveles, cada uno más complicado que el anterior. Todos transcurren en el mismo escenario con la diferencia de que tendrás, según avances en el juego, acceso a zonas de la máquina que antes no podías recorrer. Para completar un nivel hay que mantener el aparato en marcha hasta que produzca un determinado número de muñecos. Si no

## CONSEJOS y TRUCOS

■ *El "Manual del Empleado" de I.M.L., que acompaña al juego en la caja es de lectura imprescindible si quieres conseguir algo en este programa; por suerte, está editado en castellano.*

■ *Si tienes la posibilidad de emplear un joystick te lo recomendamos porque con las teclas, a veces, es complicado realizar algunos movimientos.*

■ *Pausea el programa a menudo para aprender a distinguir cada uno de los mecanismos que forman la máquina; te será muy útil.*



PC

Manteniendo el estilo de los clásicos programas de plataformas, el juego actualiza la indiscutible adicción de estos.



PC

Gracias al sistema de código podremos retomar el juego donde lo hubiéramos dejado en posteriores partidas.

lo consigues en un límite de tiempo te despedirán.

El juego, terriblemente complicado, te permite empezar la partida en el mismo nivel donde te despidieron la última vez, y para ello te da un código que te aconsejamos apuntes en lugar seguro para futuras partidas.

### Nuestra opinión

Lucasfilm ha desarrollado un trabajo excelente en esta vuelta al mundo del arcade.

«Night Shift» tiene un argumento completamente original y un nivel de calidad técnica tan elevado como el resto de productos de esta compañía americana. Con gráficos sensacionales, además de graciosos, movimiento perfecto y sonido fantástico, este juego merece un puesto de honor en la programoteca de cualquier usuario. Como abogados del diablo y para que no penséis que Georges Lucas es amiguete nuestro, también os diremos que «Night Shift» posee algún defectillo; el más importante es que sólo podrán disfrutar del juego aquellos que tengan, como mínimo una tarjeta EGA, porque, desgraciadamente no existe versión CGA ni Hércules. Otro problema lo tendrán los usuarios con ordenadores sin disco duro, al tener que cambiar demasiadas veces de disco hasta que comience el juego.

En resumen, un arcade adictivo y difícil, casi perfecto en todo, que te deleitará durante mucho tiempo hasta que consigas exprimirle todo su jugo. Otro acierto de la fábrica americana de sueños de Lucasfilm. ■

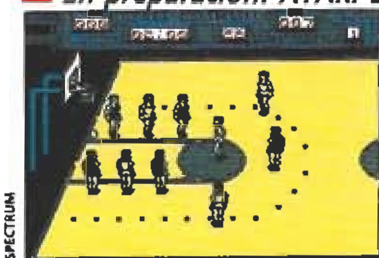
*J.G.V.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 8 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

## *Emoción en la cancha*

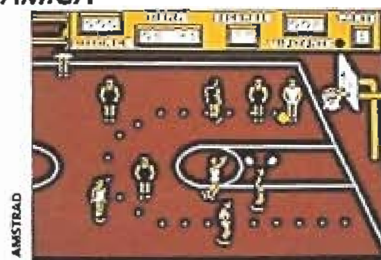
# GOLDEN BASKET

- *OPERA SPORT*
- *V. Comentada: SPECTRUM*
- *Disponible: AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, C64, PCW, PC*
- *En preparación: ATARI ST, AMIGA*



SPECTRUM

«Golden Basket» sorprende sobre todo por su perfecta realización técnica.



AMSTRAD

Los aficionados al género disfrutarán con este simulador, aunque sean pocas sus innovaciones.

Si repasamos la aún corta historia de los videojuegos podremos ver que han sido pocos los simuladores de baloncesto realizados, pese a ser uno de los deportes que más han crecido últimamente en popularidad. «World Series Basketball», si no recordamos mal, fue uno de los primeros en aparecer, aunque el más famoso y que nos presentó un tratamiento original en los ocho bits, fue el «Fernando Martín Basket Master». Todo esto viene al caso porque este nuevo lanzamiento de Opera tiene unas enormes similitudes con el primero y unas notables diferencias con el segundo.

«Golden Basket» es un completo simulador, con muchos niveles de dificultad, incluida la consabida NBA, y también las típicas opciones como redefinir el teclado, posibilidad de jugar contra el ordenador o contra algún amigo, elegir la duración de cada tiempo e incluso un modo demo para que veas por encima cómo es el programa, sin necesidad de competir.

El ordenador actúa de árbitro y respeta milimétricamente las reglas de la Federación Internacional de Baloncesto, por lo tanto, y si no las conoces entérate bien antes de empezar a jugar porque podrás hacer dobles, faltas personales, etc. Como en casi todo este tipo de programas sólo podrás manejar un jugador de los cinco que hay en el campo y con él podrás centrar a otros compañeros, coger rebotes, tirar a canasta y todo lo que te puedas imaginar que harías en un partido real. La forma de manejo es muy sencilla y es bastante fácil cogerle el tranquillo.

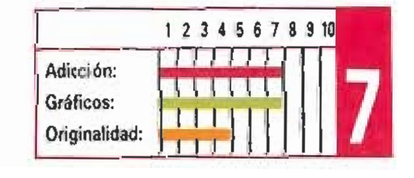
Prácticamente, todo esto, diréis, también lo tenían los programas de hace tiempo, y la verdad es que tenéis razón. Opción más opción menos otros juegos de baloncesto ya tenían unas características muy similares a éste. Opera ha intentado superar a los juegos clásicos y, la verdad sea dicha, no lo han conseguido completamente. Por supuesto, este «Golden Basket» es tan bueno como lo fueron sus predecesores y nada tiene que envidiarles, lo que es lógico pensando que Opera cuenta con un plantel de excelentes profesionales que ya han dado muestras de su valía en anteriores lanzamientos, pero tiene el defecto de no ofrecer nada nuevo especialmente atractivo como para aumentar la adicción, que al fin y al cabo es lo más importante.

En resumen, un programa cuyo mayor defecto es no añadir nada nuevo y cuya mayor virtud es lo bien realizado que está. Si te gusta este emocionante deporte y no has llegado a tiempo a los clásicos, no lo dudes «Golden Basket» ha sido realizado para ti. ■

*J.G.V.*

**AMSTRAD**

***Algo más de colorido y un scroll algo más brusco es la única diferencia con la versión Spectrum. Con las mismas virtudes y los mismos defectos. Sólo para aficionados al baloncesto de esos que tienen en su cuarto las imágenes de sus favoritos y sueñan con imitar a Michael Jordan.***



| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 7 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |




# LA OFERTA
# QUE MENO

## Nueva Consola COMMODORE

Un nuevo producto pensado para entretener, con un realismo sorprendente, y adentrarse en el apasionante mundo de los juegos, con una facilidad de manejo y rapidez de respuesta increíble, a un precio que te sorprenderá.
Con joystick y cartucho con cuatro magníficos juegos, auténticos números uno, de regalo.

## Superconsola C-64

La consola más vendida en todo el mundo, con la última tecnología incorporada para obtener una mayor velocidad de respuesta, con un realismo gráfico único en su género.
Y, además, con un paquete especialmente diseñado para poder ser transformado en un magnífico ordenador. ¡Pídelo!
Un paso adelante en el mundo de las consolas.
Con joystick y cartucho con cuatro juegos —auténticas novedades— de regalo.

**99.900***
**MONITOR APARTE**

## Amiga 500

Todo un mundo de Creación y Fantasía hecho realidad con el Amiga 500, la herramienta más útil para despertar la imaginación y potenciar la creatividad.
Ahora, junto con los tres programas más vendidos del mercado (DeLuxe Paint, DeLuxe Vídeo, DeLuxe Music), tres fantásticos juegos que representan la última novedad en el mercado nacional.
¡Todo un paquete de regalo valorado en más de 50.000 ptas.!




* Estos precios no incluyen el 12% IVA.

La forja de un campeón

# SITO PONS 500c.c.

■ ZIGURAT

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC

■ V. Comentada: AMSTRAD

***Zigurat ha tirado la casa por la ventana... no sólo ha conseguido fichar a dos de las más rutilantes estrellas del panorama deportivo español sino que además —y en un tiempo récord— las ha convertido en protagonistas de sendas producciones que marcarán un hito dentro del mundo de los simuladores deportivos.***



La perspectiva empleada es perfecta y hace que gane en realismo respecto a otros simuladores.

Seguramente tras haber devorado con ansia la preview que dedicamos a «Sito Pons 500 c.c. Grand Prix» en una de nuestras anteriores citas mensuales, estariais consumidos por la impaciencia —tanto como nosotros, todo sea dicho de paso— a la espera de que el programa fuera por fin una realidad palpable y jugable.

El tiempo ha pasado y la espera ha llegado a su fin: abrimos la caja, conectamos el ordenador y mientras la cinta da vueltas y vueltas y las rayitas y el ruido ensordecedor dan buena fe de que la carga va viento en popa, echamos un vistazo al manual de instrucciones.



Esta versión mantiene la gran calidad técnica comentada para Amstrad al igual que su elevada dificultad.

**SPECTRUM**

***Menor colorido y definición en los gráficos pero la misma calidad técnica. La dificultad sigue convirtiéndose en la gran protagonista de un programa que junto con «Carlos Sainz Mundial de Rallyes» da buena fe del nivel alcanzado por Zigurat en la producción de títulos para 8 bits.***

## Profesionalidad ante todo

Cuidado, muy cuidado. Esa es exactamente la primera impresión que el juego nos ofrece. Además de todo lo referente al proceso de carga, diferentes menús y opciones o manejo del programa, en el manual se nos ofrece una completa gama de informaciones que van desde una introducción al mundo de los 500 c.c., pasando por una completa biografía de nuestro campeón español, apoyada por una descripción de la moto de Sito y multitud de consejos acerca de cómo realizar una correcta y perfecta conducción. En fin, no ha habido lugar para la improvisación, todo parece estar pensado al detalle.

Las opciones que el juego nos ofrece son bastante amplias, comenzando por la elección de la forma de control y nivel de dificultad que deseamos, y continuando por la posibilidad de participar en carreras aisladas, sesiones de práctica o un mundial completo, o simplemente si sólo queremos recrearnos la vista observar una demo del programa en la que el ordenador toma los mandos de todos los participantes haciéndonos una demostración de cómo transcurre una carrera.

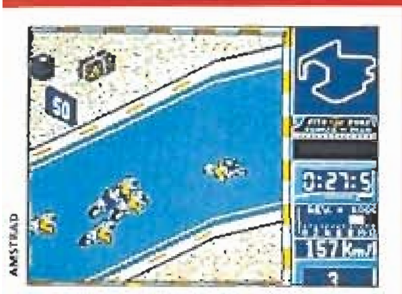
Si seleccionamos participar en el mundial viajaremos de país en país visitando los más conocidos circuitos mundiales, tomando parte en las sesiones de entrenamiento para intentar hacernos con un puesto —a ser posible la pole position— en la parrilla de salida, donde también tendrán su lugar rivales de la talla de Schwantz, Lawson, Rainey o Gardner.

## El largo camino hacia la cima

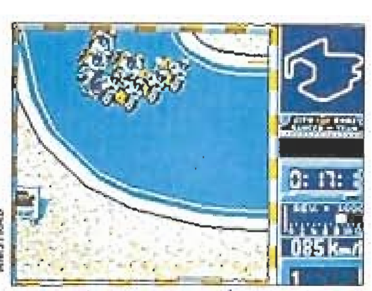
¡Eh, un momento, la cinta ha llegado a su final y el juego está por fin cargado! Saltamos del asiento y nos ponemos manos a la obra...en cuestión de segundos nos hallamos a lomos de nuestra moto dispuestos a tomar parte en la primera sesión de entrenamiento ¡Broooom, guau vaya «caballito», casi nos caemos de espaldas de nuestra silla! Todo controlado, las revoluciones suben a toda pastilla, primera, segunda, tercera, cuarta, quinta ¡y sexta, vamos a más de 200! Estupendo, la sensación de velocidad es increíble pero... un momento, la primera curva nos espera a menos de 200 metros, reducimos un poco nuestra velocidad, comenzamos a trazarla y ¡guuaaaaas!... impresionante gorrazo. Vaya esto no es tan fácil como parecía. Levantamos nuestro dolorido cuerpo del asfalto y volvemos a cabalgar nuestra potente motocicleta. Repetición de la jugada: aceleramos a tope, nos lanzamos como una exhalación hacia la siguiente curva y... efectivamente, segundo gorrazo. Bueno ahora además de nuestro cuerpo es nuestro orgullo el que empieza a estar dolorido. Lo peor del caso es que este desastre inicial no es sino el principio de un tremendo debacle: curva a curva nos dedicamos a explorar de forma poco recomendable los laterales de la pista mientras rodamos por el suelo.

Como veis la cosa está bien clara, «Sito Pons 500 c.c. Grand Prix» no es un juego fácil, bueno en realidad es bastante difícil... en fin nada de rodeos, el programa es de lo más compli-



Si sufrimos una caída en los entrenamientos y nos descalifican, veremos una demo donde se nos muestra el circuito.



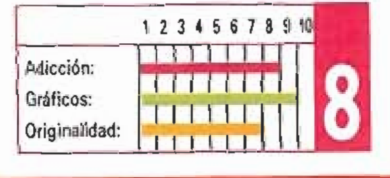
Las opciones son muchas y nos permiten escoger tanto el nivel de dificultad como el tipo de carrera.

cado que os podáis echar a la cara. Muchas, muchas horas váis a necesitar antes de comenzar a obtener unos resultados medianamente aceptables en vuestra conducción; de agradecer es el detalle de que si sufrimos una caída grave en los entrenamientos el juego realiza una especie de «demo» en la que nos muestra el circuito y las marchas correctas.

### Maquinaria de relojería

Pasando a enjuiciar la calidad técnica del programa lo justo es reconocer que la puesta a punto realizada por Zigurat sobre el juego ha sido tan completa y exhaustiva como la que habitualmente acostumbran a realizar el equipo de mecánicos de Sito en su motocicleta. La panorámica tridimensional es impresionante y de un realismo increíble, el «scroll» francamente bueno, la respuesta del teclado precisa y los gráficos de una definición sorprendente. Los únicos lunares que le hemos encontrado al programa son la ya mencionada excesiva dificultad, y el pobre tratamiento sonoro: no hay melodía de presentación y los efectos durante el juego se reducen a un continuo petardeo desagradable y poco realista. En fin, no se puede ser perfecto, aunque lo importante es intentarlo y quedarse cerca de conseguirlo. ■

*J.E.B.*



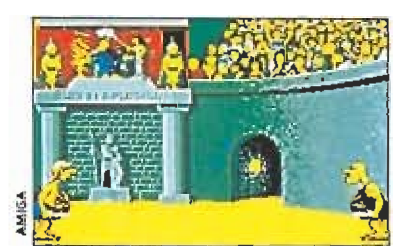

## *Combate en otro tiempo*

# I LUDICRUS

■ *ACTUAL SCREENSHOTS* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*

La historia y la ambientación de este «Yo Ludicrus» están impregnadas de un gran sentido del humor. La breve introducción en forma de comic que acompaña al programa nos habla de la rutinaria vida de Ludicrus, un humilde empleado del Coliseo romano cuya labor diaria consiste en limpiar la arena del circo de las porquerías que dejan los leones. Una noche como otras tantas Ludicrus desahoga sus frustraciones en una taberna, pero pierde el control sobre el número de cervezas que ha bebido y comete la imprudencia de insultar al César en presencia de varios legionarios. Como era de esperar, Ludicrus acaba con sus huesos en la cárcel y es condenado a batirse en la misma arena que él antes limpiaba con tres de los más despiadados gladiadores del Coliseo.



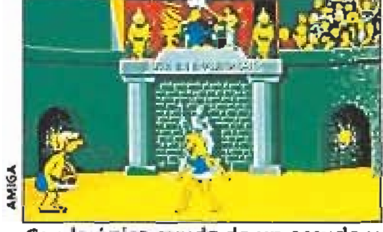
Bajo un divertido argumento se esconde un clásico juego de lucha animado por gráficos de gran calidad.

Pero no nos engañemos, porque esta breve historia solamente sirve de breve excusa para un nuevo juego de lucha. Abandonado en la arena del circo, con la única ayuda de un escudo y una espada y ante la atenta mirada del César y miles de ciudadanos romanos, Ludicrus deberá vencer a Bon Dagé, una bellísima rubia con verdadera dinamita en las piernas, Herr Liss, una especie de gorila procedente de la más cruel de las tribus germánicas, y Bud Vyzr, especialista en el manejo de la red y el tridente. Cualquier fracaso ante estos contendientes hará que un enorme león sea el encargado de poner un triste final a la historia.

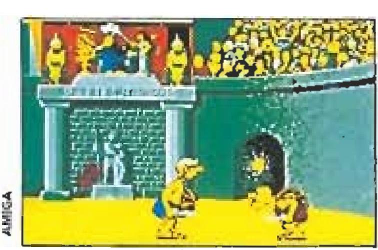
En el desarrollo del juego se mezclan los aspectos positivos y negativos. Destacaremos sobre todos ellos el excelente realismo de los movimientos gracias a su suavidad y perfecta animación, no exenta por desgracia de cierta lentitud que queda compensada por su calidad. Pero en el lado negativo debemos anotar la escasa variedad de golpes, la lentitud de los combates y la monotonía de los mismos, pues en la mayoría de los casos la lucha se reduce a acorralar a nuestro contrincante en un rincón y descargar repetidamente contra él nuestras cuchilladas. Por supuesto, cada uno de los tres enemigos posee una serie de tácticas que nos obligarán a emplear diferentes estrategias, siempre dentro de las escasas posibilidades que se nos ofrecen, pero en muchas ocasiones echaremos en falta la trepidante acción a la que estábamos acostumbrados en otros programas aunque fueran de menor calidad visual.

Resumiendo un programa que traslada a los escenarios de la Roma antigua todos los esquemas que han hecho triunfar a programas como el «Barbarian» de Palace y que introduce como interesante complemento la posibilidad de luchar contra otro jugador, quien posiblemente nos ofrecerá más diversión que los contrincantes manejados por la máquina. ■

*P.J.R.*



Con la única ayuda de un escudo y su espada Ludicrus intentará sobrevivir en el circo romano a sus singulares oponentes.



Las diferentes tácticas que emplearán los enemigos nos obligarán a enfrentarnos de distinto modo a cada uno de ellos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
**7**

### Dos buenas razones para divertirte

# ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

■ ACCOLADE / HORROR SOFT ■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: PC

***Accolade, como distribuidor en todo el mundo, y Horror Soft, como compañía responsable en primera instancia del programa, nos traen el juego de Role Play más esperado de los últimos tiempos: «Elvira Mistress of the Dark».***


Deberemos entregar las seis llaves a la propia Elvira encerrada en una habitación del castillo.


En la pantalla del monitor veremos, como si se tratase de una película, las escenas y lugares del juego.


Los indicadores reflejan tanto los objetos disponibles como la habilidad, fuerza o resistencia en cada momento.


Para poder resolver nuestra interesante misión debemos emplear todos los hechizos recogidos en los manuales.

Nuestro primer consejo es que cargues este juego en tu ordenador pasadas las doce de la noche y preferiblemente cuando haya una de esas tormentas, llenas de rayos, truenos y granizo... igual que las que caen cerca del Castillo de Killbragant, una antigua edificación que la exuberante Elvira acaba de heredar.

El Castillo pertenecía a Lady Emelda, la cual, aburrida por los constantes viajes de negocios de su marido, decidió entretenerse con Lord Beremont, una especie de hechicero local que la convirtió en lo que se conoce vulgarmente como una bruja. Después de ponerlo todo perdido de fantasmas, gnomos, zombies y demás simpáticas criaturas, Lord Beremont tuvo la ocurrencia de morir. Cuando el marido de Lady Emelda volvió se encontró inmerso en un caos que en un par de meses, y con cierta ayuda de su mujer, acabó también con su vida. Entretanto, y para complicar las cosas, Emelda hizo un pacto con las fuerzas malignas. Ella pretendía la inmortalidad pero lo único que consiguió fue que, bajo unas determinadas circunstancias, se le concediera el poder de resucitar.

Por cierto, estas circunstancias se están dando ahora y la pobre y hermosa Elvira está encerrada en el castillo rodeada de fantasmas. Para poder salir necesita tu ayuda. Tienes que encontrar seis llaves que abren un cofre en donde se encuentra el secreto de la resurrección de Emelda. Si no lo consigues la perversa mujer volverá a la vida y acabará contigo y con la chica.

«Elvira Mistress of the Dark» es un juego de Role play clásico. Se maneja con un puntero controlado por el ratón. En la pantalla del monitor podrás ver, como si de una película se tratase, todas las escenas y lugares donde transcurre la aventura. Con ese puntero y algo de habilidad podrás realizar un sinfín de actividades, tales como utilizar y examinar objetos, comer, usar embrujos o luchar a espada limpio.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran las imágenes de todos los objetos que transportas, así como los indicadores de fuerza, habilidad, detreza, resistencia, etc. Un montón de características de tu personalidad que te van a ser muy útiles en la búsqueda de las seis necesarias llaves.

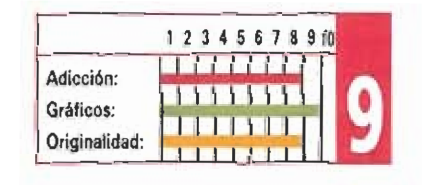
Como curiosidad, os contaremos que los autores del juego han utilizado un sistema de protección muy original: un libro de embrujos que sólo se puede ver con una tira de papel celofán rojo. Así, es prácticamente imposible acabar la aventura sin usar ningún hechizo y para tenerlos disponibles tendremos que mezclar una serie de ingredientes en unas proporciones determinadas. Con el manual es muy sencillo hacerlo pero si no poseemos el original, desconoceremos la cantidad y los ingredientes necesarios para utilizar nuestro poder mágico.

## Un enorme y complejo juego

En el aspecto técnico «Elvira Mistress of the Dark» no tiene desperdicio, aunque, claro está, a costa de que no todos los usuarios podáis disfrutar de este super-juego. En primer lugar es necesario poseer un disco duro con al menos cinco megas libres, y en segundo lugar, sólo si tenéis EGA o VGA, os funcionará el programa. Eso sí, con un AT y VGA los gráficos del juego son alucinantes y si además tenéis alguna tarjeta de sonido, léase AdLib, Roland o similares, váis a quedaros pasmaditos ante las cosas que puede hacer vuestro compatible.

Para terminar, «Elvira Mistress of the Dark» es un estupendo programa que entusiasmará a los aficionados a los RPG, —prepárate Ferhergón—, y a los que todavía no conozcáis el tipo de juegos que está rompiendo en medio planeta también os resultará una magnífica introducción a este mundillo que cada vez gana más adeptos. Ya sabéis ¡RPG forever! ■

*J.G.V.*




SEGA
MEGA DRIV
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
VISITA LOS SEGA CENTERS DE:
BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ, Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA, Triana, 15.
TENERIFE: MAYA, Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER, Salvador Seguí 18.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES, Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ, Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN, Compte de Rius, 2.
CORDOBA:
— BAZAR CARIBE, Avda. del Gran Capitán, 38.
GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A., Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA, Doctores Castroviejo, 19.
MADRID:
— COCONUT INFORMATICA, Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAK SOFT, Santa M.ª de la Cabeza, 1
MALAGA:
— MEMORY, Alamos, 1.
PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA, Centro Comercial Avenida, San Ignacio, 8
SAN SEBASTIAN:
— SABA, Fuenterrabía, 14.
SEVILLA:
—VIDEOCLUB HENRY, Márquez de Pickman, 63.
VALENCIA:
— BAZAR JAPON, Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L., Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS, Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN, C/ Rodríguez Arias, 10.
ZARAGOZA:
— MICROFUTURA, Camino de las Torres, 116
Y EN TODOS LOS CENTROS DE
El Corte Inglés
SEGA
TRIGGER
VOLUME
ON
POWER
OFF
RESET
16-BIT
POWER
ON
HIGH DEFINITIO
SEGA
Una nueva dimensión

# La video-consola Definitiva




## Definitiva en tecnología

*Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.*

Super Thunder Blade

## Definitiva en gráficos

*Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.*
*Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.*

Ghouls'n Ghost

## Definitiva en sonido

*En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!*

Basket Ball

## Definitiva en juegos

*¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).*


Golden Axe

## Definitiva en todo

*No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseno super, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.*
*¡No lo pienses más!*
*Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.*


Last Battle

HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN

**en videojuegos**

SEGA from Virgin

ERBE

Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID




## Carrera a muerte

# MOON BLASTER

■ LORICIEL ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, PC

Pilotando una revolucionaria nave espacial, nos vemos sumergidos en una nueva batalla intergaláctica. Nuestro mundo depende energéticamente de tres explotaciones mineras situadas en tres lunas diferentes: la Desértica, la Boscosa y la de Hielo.

Estas minas son explotadas por concesiones anuales, que intentan impedir el enriquecimiento desmesurado de unos pueblos, y la consecuente pobreza de otros. Nuestra misión consiste en dirigirnos a bordo de nuestra nave Moonblaster hacia cada uno de los tres cráteres de explotación, y conseguir en ellos eliminar todo rastro de enemigos. Sólo de esta forma, conseguiremos salir triunfantes de los Juegos Olímpicos del Cráter, competición de suma importancia en la época, pues el ganador de la misma designará al pueblo que durante un año se beneficiará de la explotación de los yacimientos de carbón.

En la última competición, el pueblo de los Cyruls consiguió hacerse con el triunfo, y ahora están dispuestos a todo para mantener su situación de privilegio.


El juego incorpora algunas notas novedosas.


Los gráficos para la tarjeta VGA alcanzan un buen nivel.


Contamos con la posibilidad de lanzar bombas de gran poder.

El pilotaje de nuestra nave se efectúa desde un completo cuadro de mandos, en el que contamos, además de con los instrumentos convencionales para controlar nuestra dirección, velocidad, etc., con una pantalla de rádar que nos advierte de la proximidad del enemigo y del tipo de vehículo al que nos enfrentamos. Nuestro armamento se compone de un cañón láser, otro de plasma, y la posibilidad de lanzar bombas de un alto poder destructivo, capaces de terminar con todo lo que se mueva en el radio de acción de nuestro rádar.

Además, encontraremos en el recorrido objetivos que nos producirán bonus, escudos de protección y pantallas de invulnerabilidad. Nos será posible efectuar unas misiones de entrenamiento en cada uno de los escenarios naturales, para que una vez que tengamos un nivel adecuado, podamos pasar a la competición propiamente dicha con unas mínimas garantías de éxito.

El sello Loriciel anuncia en este programa como novedad, el revolucionario método de "Fullvision", que tiene como características principales la profundidad de campo en pantalla, así como el hecho de que la imagen se inclina cuando nuestra nave efectúa una maniobra a derecha o izquierda, tal y como sucede en la realidad. A ello une una respuesta bastante rápida a las órdenes que ejecutamos desde el cuadro de controles. Por nuestra parte, aunque el juego cuente con estas novedades, y con unos gráficos en VGA que entrarían en una escala media alta, pensamos que no pasa de ser un arcade, que aporta poco a la gran cantidad de ellos que existe ya en el mercado.

Si te ha gustado siempre pilotar algún vehículo y disparar a lo que se mueva, «Moon Blaster» puede ser uno de tus juegos favoritos. Si no es así, tendrás que seguir buscando. ■

*D.G.M.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 6 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

## La isla del delito

# NARCO POLICE

■ DINAMIC ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA, C64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX

***En una isla junto a las costas de Colombia se esconde el cubil de la más poderosa red de narcotraficantes mundiales. Estos modernos delincuentes, muy modernos por cierto ya que la historia transcurre en los últimos años del siglo XX, tienen sus días contados, porque los gobernantes mundiales ya han decidido acabar con esta plaga y han encargado a los chicos de la Narco Police que vayan por ellos. Si quieres participar en la batalla que se avecina, continúa leyendo.***

«Narco Police» es el nombre de una unidad de élite formada por los dos mejores agentes policiales de cada nacionalidad. Informados de que en una pequeña isla los "narcos" tienen construido un enorme complejo subterráneo donde se procesa toda la droga que llega a los mercados clandestinos estos modernos defensores de la ley tienen que infiltrarse en el complejo central y eliminar a los delincuentes.

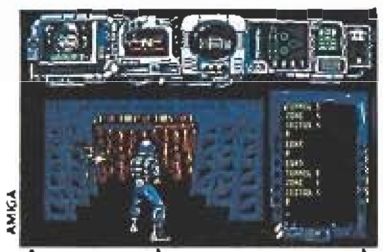
### Donde abunda el peligro

En el juego dirigimos a tres grupos de Narco-policías, cada uno compuesto por cinco hombres, por lo tanto disponemos de un total de quince vidas para completar la misión. Nuestro primer objetivo es elegir la zona de entrada de nuestras tropas en los subterráneos, podremos escoger entre cinco lugares diferentes para penetrar en el mundo de la droga. Cuando hayamos tomado la decisión pasaremos a la pantalla de equipo, aquí tendremos la oportunidad de seleccionar las municiones que llevarán nuestros hombres, hasta un total de 500 kilos de peso; podremos transportar desde balas explosivas, hasta tres tipos diferentes de misiles, pasando por equipos médicos para recuperar la energía perdida en el combate o unidades de radiotransmisión para recibir refuerzos o comunicarnos con los otros grupos.

La perspectiva utilizada es curiosamente diferente a todo lo que habíamos visto hasta ahora, porque veremos a nuestros personajes desde detrás, como si tuvieran una cámara de cine situada un par de metros a su espalda. Cuando nos movemos hacia los lados, el paisaje, cavernas llenas de recovecos o zonas metálicas, escrola hacia esa dirección y cuando apretamos el botón de fuego podremos dirigir nuestros proyectiles hacia cualquier lugar solamente con inclinar el joystick en esa dirección sin soltar el disparador. Avanzando poco a poco encontraremos en nuestro camino a infinidad de enemigos que surgen del techo o de las profundidades de las cuevas y nos disparan sin dudar un momento. También encontraremos rayos láser, puertas que habrá que derribar a base de misiles, ametralladoras y terminales de ordenador, en las que si actuamos con la suficiente velocidad tendremos la oportunidad de desconectar los sistemas de defensa del túnel actual facilitándonos algo la tarea. En cualquier momento podemos cambiar de grupo y pasar a otra zona del juego, pero si conseguimos llegar al final de esta primera fase y no queremos entrar sólo con los hombres que hayan sobrevivido deberemos conseguir llegar también hasta ese escondido lugar con los otros dos equipos de Narco-policías.

En la pantalla del juego también hay una zona destinada al ordenador que llevan nuestros muchachos y en ella podremos escribir una serie de mensajes con los que realizaremos tareas secundarias, como recuperar energía, pasar de un grupo a otro, pausear el juego, pedir refurzos, y un montón más de detalles, imposibles de enumerar aquí exhaustivamente.

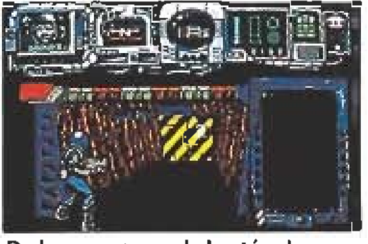
Tras llegar al final de los túneles aún nos faltará lo mejor porque entraremos en los laboratorios y allí las cosas se pondrán duras de verdad. Es en esta segunda fase del juego donde sólo los más hábiles de vosotros lograrán sobrevivir, pero no penséis que es pan comido porque váis a sudar de lo lindo.



Aunque podemos escoger cualquier subterráneo todos son igualmente peligrosos.



El total de vidas es elevado pero la dificultad de la misión las hace insuficientes.

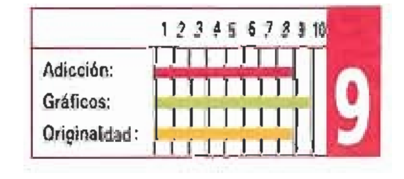


De los recovecos de los túneles surgirán enemigos dispuestos a sorprendernos.

### Nuestra opinión

«Narco Police» es un dificilísimo y completo programa, mitad estrategia, mitad arcade, cuidado como pocos en su aspecto gráfico. Pocos defectos se le pueden sacar porque el juego es de lo mejor que se ha realizado en nuestro país para los dieciséis bits. Adictivo como pocos y con un sonido y calidad gráfica como sólo los Amiga, Atari y Pc pueden hacerlo; este juego tiene todas las cualidades para convertirse en un gran éxito. En vuestras manos está, desde luego nosotros os lo recomendamos sin dudarlo un instante. ■

*J.G.V.*



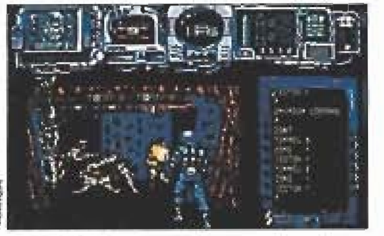
## El podium de granito

# CAVEMAN UGH-LYMPICS

**■ ELECTRONIC ARTS** **■ Disponible: PC** **■ V. Comentada: PC**




**Una vez que alcanzamos el final de los túneles llegaremos al corazón de la base.**




**La curiosa perspectiva empleada es perfecta para dotar al juego de una nueva dimensión.**




**Cada arma tiene una utilidad específica en algunos lugares del recorrido.**

La historia está equivocada. Aunque todos hemos leído que los juegos olímpicos comenzaron en la antigua Grecia, Electronic Arts, que en la época megalítica los hombres prehistóricos también hacían sus pinitos deportivos. Cada cuarenta y ocho lunas se celebraban los famosos Juegos Ugh-límpicos, donde los cavernícolas más entrenados competían en una serie de pruebas, a cada cual más excitante y divertida.

Como todavía no existían las asociaciones feministas, el acontecimiento comenzaba con la prueba de Lanzamiento de Compañera. Tras la entrega de premios a los campeones, los Juegos continuaban con las Carreras de Obstáculos; en vez de vallas se usaban pedruscos y las lesiones eran muy frecuentes. En tercer lugar se celebraban las pruebas de encender fuego, esto es, con dos palitos y un manojo de paja seca a ver quién es capaz de hacer una fogata. La cuarta prueba eran las luchas a cachiporrazo limpio, nada de tonterías de protectores o cascos de seguridad, ¡menos mal que nuestros antepasados tenían la cabeza verdaderamente dura! El quinto desafío eran las Carreras de Dinosaurios, especialidad que no necesita ninguna explicación. Y, al final, llegaba la prueba reina, el Salto de Dinosaurio; con el aliciente de que quien fallase se convertía en alimento del terrible monstruo.

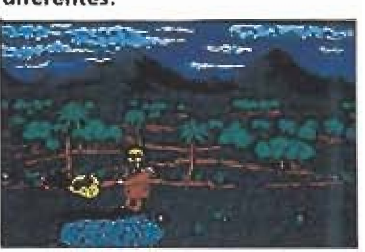
Electronic Arts ha creado un programa verdaderamente curioso y entretenido. Aunque en ningún momento de las pruebas llegué a un nivel excepcional, si se mantiene con una cierta calidad en cuanto a gráficos, sonido, movimiento y adicción.

Un programa divertido cuyos mayores defectos son el continuo intercambio de discos —viene en cuatro, por lo que te aconsejamos que si dispones de disco duro instales el juego en el mismo para evitar cargas tediosas—, y la dificultad que entraña controlar a nuestros deportistas con el teclado; quizás en el país de origen de este «Caveman Ugh-Lympics» sea muy común que los usuarios de Pc tengan joystick, en España, desgraciadamente no lo es tanto y el manejo del programa se complica excesivamente. Resumiendo, un juego diferente con el que pasar un rato, sin pedirle demasiado y sin esperar ver una obra maestra. ■

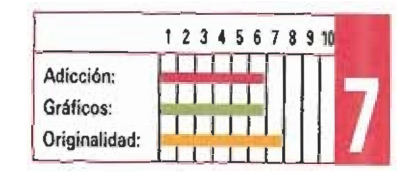
*J.G.V.*



**El programa consta de seis pruebas diferentes.**



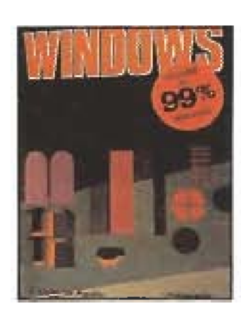
**Nuestros singulares deportistas responden mejor al joystick que al teclado.**






APLICACIONES PROFESIONALES

**WINDOWS**




**148 págs. 1.300 ptas.**

«Windows» es una aplicación desarrollada por los creadores del MS DOS, Microsoft, que se dedica especialmente a facilitar el manejo del ordenador, a base de menús que aparecen en ventanas, para los profesionales que prefieran un entorno más dirigido al usuario que el habitual sistema operativo que acompaña al Pc. Con este libro nos resultará más sencillo comprender el manejo de las distintas nuevas posibilidades que se nos presentan con la utilización del «Windows».

**J. López de Aguilar** ***

Paranifo | NIVEL «C»

PROGRAMACIÓN

**TURBO-BASIC. FICHEROS, GRÁFICOS Y SONIDO, LA COMPILACIÓN**




**280 págs. 1.950 ptas.**

El programa Turbo Basic de Borland es una aplicación que incorpora una serie de importantes mejoras sobre los Basic tradicionales. Su principal característica es la de incorporar un compilador que aumenta considerablemente la velocidad de ejecución de nuestros programas además de permitirles correr en el Pc sin necesidad de cargar antes el intérprete Basic. El libro, escrito en forma amena y sencilla, con profusión de ejemplos, explica el funcionamiento de esta potente herramienta.

**Patrice Bihan** ****

Paraninfo | NIVEL «C»

## *Al servicio de la diversión*

# JAMES POND

■ *MILLENNIUM* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA*




**Las notas cómicas están presentes tanto en los personajes, como en las misiones y decorados.**




**Pond, nuestro superagente, puede nadar en todas las direcciones, saltar y emerger a la superficie.**

A menudo una de las formas de conseguir que un buen arcade destaque por encima de otros competidores de su mismo nivel es salpicarlo convenientemente con unas cuantas gotas de humor. Como perfecto ejemplo de ello Millennium nos presenta «James Pond Underwater Agent», un divertido arcade que, además, resulta ser una disparatada sátira de las peripecias del agente 007 y sus diferentes entregas literarias.

Para empezar resulta que Pond, nuestro héroe, no es otra cosa que un dicharachero pececillo con aspecto de renacuajo cabezón; para seguir la mayoría de los elementos que aparecen en el juego ofrecen un aspecto tremendamente simpático, cercano a los dibujos animados, y para terminar los nombres que se les han puesto a las doce misiones diferentes que tenemos que desarrollar no tienen desperdicio: «Sólo para tus aletas», «La sirena que me amó», «Licencia para burbujear»...

El juego nos ofrece en todo momento un desarrollo sencillo de comprender pero a la vez increíblemente frenético. En pantalla observamos un corte en sección del océano, que como pronto descubriremos es un verdadero hervidero de peligros, bichos poco amistosos, y lugar de reposo de los más variados objetos. Pond, nuestro protagonista, puede nadar desplazándose en todas direcciones, recoger objetos, realizar ágiles saltos como si de un delfín se tratase, e incluso emerger durante breves instantes a la superficie, si bien cuidando de no permanecer demasiado tiempo fuera pues en tal caso moriría asfixiado.

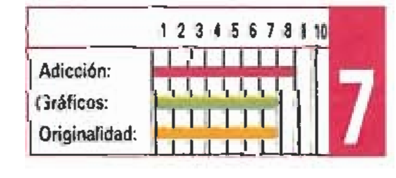
Antes del comienzo de cada misión aparece en pantalla una detallada explicación de cuál es exactamente nuestro objetivo para completarla, y además por si alguna duda pudiera quedar en el aire, en el completo manual de instrucciones del juego se detallan aún más profusamente las diferentes misiones a realizar. Por hablaros de algunas de ellas os podemos decir que van desde cosas tan triviales y sencillas como rescatar cangrejos recogiendo llaves para abrir las jaulas que les aprisionan, a labores mucho más arduas y peligrosas como dinamitar una plataforma petrolífera o salvar un pequeño banco de pececillos rosas de una zona contaminada por residuos radioactivos.

Con esta variedad de tareas a realizar, que se ve completada por la aparición de diferentes escenarios, enemigos y trampas, el juego renueva a cada paso su interés multiplicando el nivel de adicción, de por sí bastante elevado. Por otra parte, es también muy de agradecer tanto la propia simpatía del juego como su colorido que contribuyen a que en definitiva el programa, pese a su sencillez, merezca un juicio de valor muy favorable. ■

*J.E.B.*




**Antes de afrontar cada misión en pantalla se nos especificará cuál es nuestro objetivo para completarla.**




## *Los campeones del futuro*

# POWERDROME

■ *ELECTRONIC ARTS* ■ *V. Comentada: PC*

■ *Disponible: PC, ATARI ST*

***Atrás quedaron los tiempos en que ser piloto de carreras se limitaba a conducir un bólido sobre cuatro ruedas permanentemente pegadas al suelo. Las nuevas tecnologías han posibilitado la creación de las naves Typhoon. Con ellas, la pasión por las competiciones de velocidad sigue en alza.***

El campeonato Powerdrome XXIV está teniendo lugar, y la lucha será dura por conseguir el preciado trofeo Ciberneufe. Competiremos en seis pruebas que se celebrarán en otros tantos planetas diferentes. De esta forma, se unirán a la dificultad de manejo de nuestra nave, una gran variedad de atmósferas distintas, que mantendrán la gravedad en niveles imprevisibles y multiplicarán las posibilidades de perder el control del Typhoon.

Como primer paso, será recomendable que nos dirijamos a la pista oval de pruebas, situada en el planeta tierra, y con una atmósfera de oxígeno, en la que las reacciones de la nave estarán dentro de lo normal. Además, una de las mayores dificultades de control está en la facilidad de cabeceo del bólido, producido por la extraordinaria potencia con que cuenta. En la pista oval, es posible mantener el vuelo a una altura fija, con lo cual, nuestra única preocupación radicará en controlar los giros. Ello permitirá hacer las cosas gradualmente y dominar antes la nave.

**Este peculiar campeonato de velocidad tiene lugar a lo largo de seis planetas diferentes.**

Las pistas restantes son:

—Antarcorp: En Terra, con atmósfera de oxígeno.

—Clorotex: Situada en Greenhouse, con atmósfera de metano.

—Otyaka: Localizada en Sunrise, con atmósfera de amoniaco.

—Banzai: En Brisbania, con atmósfera de oxígeno.

—Apocalyt: En Vaagner, con atmósfera de sulfuro.

Después de la pista oval de pruebas, tendremos que seleccionar el circuito con el que pretendemos comenzar la competición. Llegados a él, sea cual sea, comenzaremos las siguientes fases: Vueltas de reconocimiento, daremos cuantas consideremos necesarias para familiarizarnos con la pista, y adecuar los controles a la atmósfera reinante; Clasificación, como en cualquier prueba de velocidad, este apartado decidirá los puestos a ocupar luego en la carrera definitiva, será importante, por tanto, forzar la nave y sacar de ella todo el partido posible; Carrera, las competiciones Powerdrome duran entre 20 y 50 vueltas, o se mantienen entre distancias de 40 a 180 kilómetros.

### La pantalla de puesta a punto del Typhoon

Acceder a ella de vez en cuando será fundamental para controlar nuestra nave. Aquí podemos alterar la sensibilidad de los alerones y del freno, lo que incidirá directamente en la maniobrabilidad. Además, regularemos la barra de giro/salto, que hará nuestro sistema de control (Mouse o Joystick) más o menos sensible, según nos sea más cómodo.

Seleccionaremos también el


Las atmósferas de cada planeta modificarán los niveles de gravedad variando la respuesta de nuestro vehículo.



Cada cierto tiempo accederemos a una pantalla en la que podremos alterar algunos controles como alerones o frenos.

combustible, de entre los tres tipos existentes. Cada uno de ellos cuenta con un diferente nivel de potencia y dotará a la nave de una autonomía distinta. Elegir uno de más potencia, tendrá como contrapartida más visitas a boxes para repostar, pero tendremos más potencia.

Existen también cinco filtros para la toma de aire del motor, entre los que habrá que elegir el adecuado a la atmósfera en que competimos. En algunas carreras, una tormenta inesperada nos obligará a sustituirlo por el de partículas, pues de lo contrario, los motores reventarían.


Existen tres tipos de combustible que dotan a la nave de diferente potencia.


Los golpes al principio son frecuentes por lo que serán preciso entrar en boxes.

## Los roboboxes

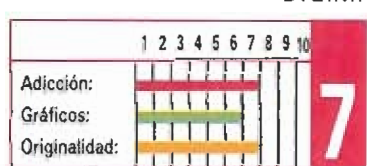
Como en toda competición, nuestra nave necesitará una puesta a punto de urgencia o repostar combustible. Este segundo motivo, a medida que seamos más expertos, será la única razón de nuestra entrada en boxes. Al principio, no obstante, los golpes serán frecuentes contra la pista, y habrá que cambiar algún que otro alerón, e incluso el morro frontal, donde se localizan casi todos los controles computerizados.

## Nuestra opinión

Aunque en un principio pueda parecer casi imposible controlar la nave en la que volamos, nuestra insistencia conseguirá lograrlo. A medida que practiquemos, seremos capaces de movernos por pistas alucinantes, disfrutando a tope de la velocidad. Interesantísima la posibilidad de conexión vía datalink con otro ordenador. Podremos así competir con otro oponente humano, lo que hace la carrera más interesante.

Los gráficos y el movimiento están bien conseguidos, y la idea de la competición espacial le saca un poco más de partido al viejo tema de las carreras de coches. ■

*D.G.M.*




## CONSEJOS y TRUCOS

■ *No pretendas comenzar siendo el más rápido. Volar a altas velocidades en un principio, no te reportará más que una sucesión interminable de porrazos que te harán desesperar.*

■ *Elige una pista fácil para ir haciéndote con el control de la nave.*

■ *Cuando hayas chocado, acelerar a tope activará la post-combustión y te sacará del atasco con menos daño que si lo hicieras lentamente.*

■ *Ajusta la sensibilidad de giro/salto al nivel más adecuado para tu ratón o joystick.*

■ *En la zona alta la pista es más ancha. Además, golpear contra el techo no dañará la nave. Mantente en ella siempre que sea posible.*

■ *Ojo a las entradas en roboboxes. Son necesarias, pero pueden hacerte perder más tiempo del que tú crees.*

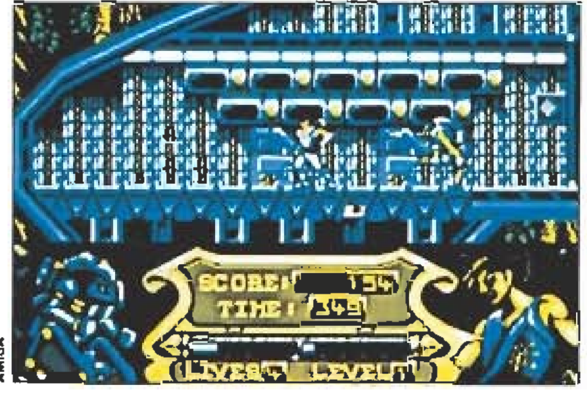



## Sin concesiones

# STRIDER II

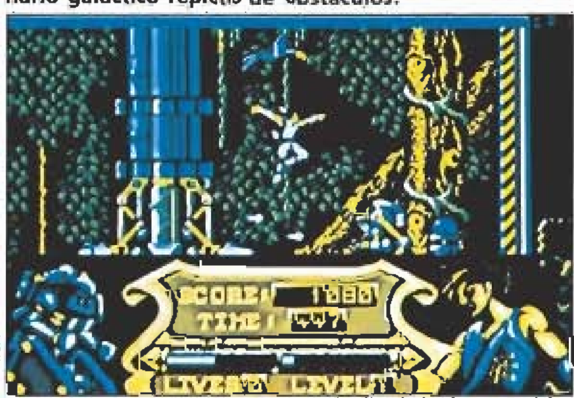
■ U.S.GOLD ■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC ■ V. Comentada: AMIGA

***Hace ya algún tiempo desfiló por las pantallas de nuestros ordenadores uno de esos juegos que difícilmente puede pasar desapercibido; «Strider» nos dejó literalmente encandilados con su frenético desarrollo a la par que desataba cierta polémica gracias a su inequívoca condición de panfleto anti-soviético. Ahora llega hasta nosotros su segunda parte y... ¡bravo!, U.S.Gold ha dejado la política para los políticos y se ha volcado en realizar un arcade de los que dejan con la boca abierta.***



La acción ha sido trasladada en esta ocasión a un escenario galáctico repleto de obstáculos.

Además del eficaz disparo en forma de media luna del héroe, éste cuenta con una potente ametralladora.



Para luchar contra el enemigo de final de fase, Strider se transformará en un sofisticado y resistente robot.



A medida que avanzamos la complejidad crece tanto por la eficacia de los enemigos como por su resistencia.

Seguramente todavía tendréis grabados en la retina los espectaculares saltos y evoluciones del ágil protagonista de «Strider», aquel arcade con que U.S.Gold nos deleitara durante la pasada campaña navideña. El juego no solamente cosechó un inusitado éxito en su paso por las salas recreativas —para las que fue creado por Capcom—, sino que gracias a una serie de excelentes conversiones tanto para los ordenadores de 8 como de 16 bits causó también literalmente estragos en las listas de venta de software.



El trepidante y rápido desarrollo se mantiene en esta versión de indiscutible calidad.

**SPECTRUM**

***Aunque difícilmente se pueda comparar a la versión Amiga a falta de colorido y espectaculares gráficos, vamos, por lo menos, a disfrutar de toda la intensidad del juego en cuanto a su desarrollo. Como siempre tendréis también que soportar la tediosa carga multi-nivel desde cassette, pero aún así el juego merece realmente la pena.***

La cosa llegó hasta tal punto que no era difícil imaginar lo que finalmente ha ocurrido: en nuestras manos —y antes de que haya llegado a las salas recreativas— nos encontramos con una flamante y fastuosa segunda parte del programa que, como también era previsible, ha sido bautizada simplemente como «Strider II».

### ¿Qué hay de nuevo, viejo?

Ya sabéis que cuando una compañía aborda el reto de realizar la segunda parte de un juego de éxito debe tomar una difícil decisión: escoger entre imitar a la perfección el desarrollo de la primera parte (lo cual puede cosechar duras críticas acerca de la originalidad del programa) o por el contrario optar por realizar un juego diferente inspirado en el anterior (con lo cual queda la posibilidad de no acertar con los gustos de los usuarios). Normalmente se suele optar por un término medio que consiste en utilizar el mismo desarrollo original añadiendo elementos novedosos, y eso es precisamente lo que ha hecho U.S.Gold, ya que «Strider II» se diferencia muy poco de su predecesor en su aspecto, y sólo en ciertos matices en cuanto a su desarrollo.

Para empezar hay que decir que en esta ocasión la acción ha sido trasladada hacia un escenario galáctico situado en el planeta Magenta donde los malos de turno —que esta vez no tienen ni cara, ni ideología, ni nacionalidad conocida— han secuestrado a una bella princesa que ahora nosotros debemos rescatar.

La misión se halla dividida en varias fases que tienen lugar en diferentes escenarios. A medida que avancemos de uno a otro el juego irá ganando en complejidad tanto por el número de enemigos que nos atacarán como por la habilidad y resistencia de estos. Para defendernos de ellos contamos en esta ocasión no sólo con los ágiles movimientos de nuestro héroe y su disparo en forma de media luna, sino también con una eficaz ametralladora cuyos proyectiles son capaces de eliminar incluso a los enemigos que se hallen más alejados de nosotros.

Otro elemento sorpresa en el desarrollo del juego es el hecho de que al llegar a ciertas zonas nuestro protagonista se transforma por arte de «birlibirloque» en robot, normalmente para luchar contra el enemigo de final de fase que, como siempre, sólo podrá ser destruido tras dispararle reiteradamente. Ello conlleva que en nuestro marcador, además de los puntos conseguidos, el número de vidas de que disponemos y el tiempo que nos resta para completar el nivel en que nos hallamos, existen dos barras de energía diferentes, una de ellas para cuando estamos en estado normal y otra para cuando nos transformamos en robot. Esta segunda se halla a cero cuando comenzamos cada fase y debemos encargarnos de incrementarla recogiendo las unidades de energía que se hallan repartidas por cada nivel, hasta que decidamos que estamos en condiciones de enfrentarnos contra el guardián de final de fase.

### Esto es un arcade

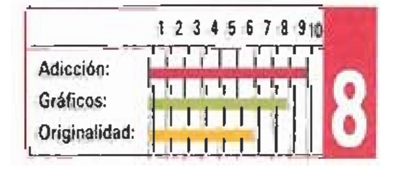
Efectivamente, esto es un arcade y lo demás son niñerías... rápido, trepidante, adictivo, difícil son algunos de los calificativos que se merece el juego, y además da la impresión de que incluso es algo más perfecto técnicamente que su predecesor. En el lado negativo sólo cabe mencionar los irritantes sonidos emitidos por nuestro héroe al disparar, —acaban por crisparle los nervios al más pintado—, porque por lo demás «Strider II» es como ya hemos dicho un excelente arcade que no podemos dejar de recomendaros. ■

J.EB

## CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Ni demasiado rápido ni demasiado despacio, intenta avanzar a buen ritmo pero sin abalanzarte hacia los enemigos, ni perder un tiempo que probablemente te resultará vital.***

■ ***Recoge cuantas unidades de energía te sea posible, porque los enemigos finales son duros de pelar y tu robot no resulta lo suficientemente manejable como para evitar ser alcanzado por los disparos enemigos en más de una ocasión.***

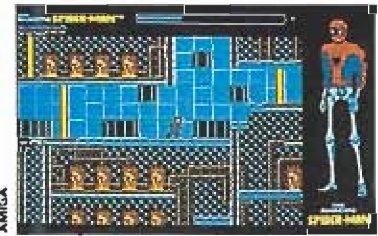


## Pequeñas diversiones

# THE AMAZING SPIDER-MAN

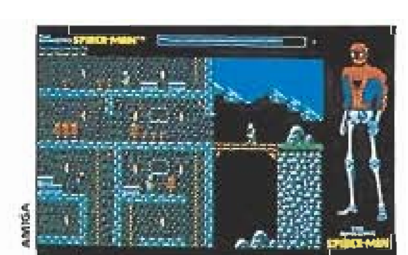
■ EMPIRE ■ V. Comentada: AMIGA

■ Disponible: C64, ATARI ST, AMIGA, PC




AMIGA

En este clásico arcade de plataformas nuestro diminuto y ágil Spiderman se enfrentará a mil y un problemas.




AMIGA

Antes de superar cada pantalla debemos estudiar los peligros que contiene, por lo que la lógica también jugará un importante papel.

Tras varias incursiones dentro del mundo del software, unas veces en forma de aventura conversacional y otras compartiendo papel con su colega el Capitán América, el increíble Hombre-araña se lanza en solitario al excitante mundo de los arcades.

El juego es una curiosa incursión dentro de los arcades de plataformas, y decimos curiosa principalmente porque cuando la tendencia generalizada dentro del mundo del software está orientada a la realización de gráficos de mayor tamaño cada vez, «The Amazing Spiderman» nos muestra en pantalla los personajes y decorados más pequeños que habíamos visto en mucho tiempo... Pero cuidado, no nos confundamos, porque esto en principio puede llevarnos a engaño, y lo cierto es que la calidad gráfica del juego no deja sin embargo nada que desear; e incluso, para sorpresa de propios y extraños, resulta que nuestro héroe, a pesar de su reducido tamaño está perfectamente animado y además es capaz de realizar una gama de movimientos tan extensa como variada.

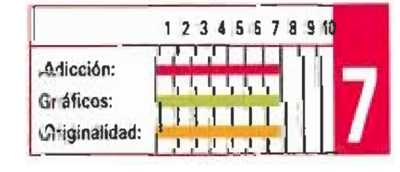
Nuestra misión consiste en rescatar a nuestra esposa, Mary Jane, secuestrada por el terrible Mysterio con la intención de canjearla por su acérrimo enemigo Spiderman. Para ello deberemos ayudar a nuestro héroe a recorrer, de parte a parte, el gigantesco santuario de Mysterio, que no es en realidad otra cosa que una continua sucesión de trampas y peligros repartidos a través de un elevado número de habitaciones.

El juego se desarrolla pantalla a pantalla, y desde el comienzo dos son las principales dificultades que debemos resolver: la primera y principal, conseguir avanzar a través de los intrincados laberintos que forman cada habitación, con múltiples compuertas que podemos abrir, cerrar e incluso cambiar de lugar activando ciertos conmutadores. Por otra parte, mientras llevamos a cabo esta ardua tarea de tratar de abrirnos paso hacia nuevas pantallas, deberemos cuidarnos también de los ataques de los secuaces de Mysterio, repartidos a lo largo y ancho de todo el mapeado. Aparte de esquivarlos hábilmente, contamos con la posibilidad de hacer uso de nuestra inefable telaraña, que les dejará inmovilizados durante algunos breves instantes.

Mención especial requiere, como ya comentábamos, la amplia gama de movimientos que nuestro protagonista es capaz de realizar: saltar, caminar, andar por los techos y paredes, lanzar telarañas hacia el techo para a continuación ascender por ellas, agacharse... con todo ello cada pantalla puede ser recorrida y explorada hasta prácticamente el último de sus rincones.

La opinión final que el juego nos merece es francamente positiva, y hay que reconocer que, a partir de un planteamiento muy sencillo y con unos gráficos curiosamente pequeños, Empire ha dado forma a un arcade divertido, adictivo y con un gran nivel de jugabilidad. Una pequeña muestra —nunca mejor dicho— de cómo entretener sin complicaciones. ■

*J.E.B.*



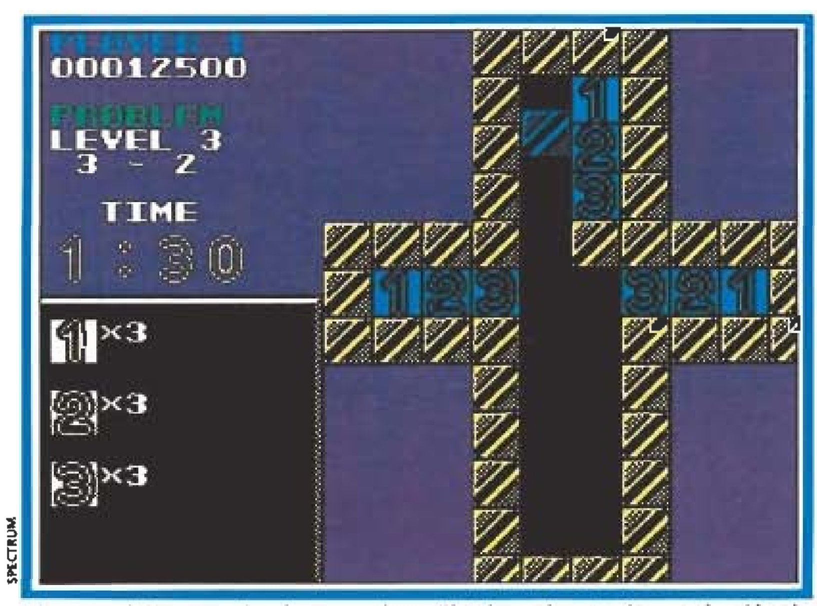

## ¡Rómpete la cabeza!

# PUZZNIC

■ OCEAN ■ V. Comentada: SPECTRUM

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

***Esta vez el juego del que te vamos a hablar no va de malos y buenos, no hay princesas que rescatar, ni profesores locos que intentan dominar el mundo... esta vez la cosa es mucho más simple que todo eso. El cerebro, esa materia gris que todos poseemos en mayor o menor cantidad y que utilizamos tan poco, va a ser nuestro principal arma para resolver el nuevo desafío que Ocean nos propone: «Puzznic».***



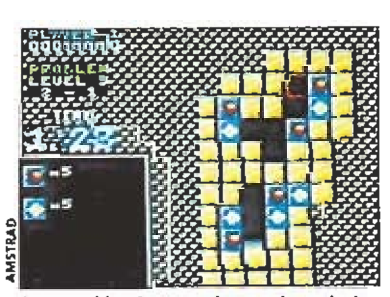

SPECTRUM

Aunque el tema empleado recuerda a «Plotting», la anterior producción de Ocean, su tratamiento sí es novedoso.

En estos días que corren es difícil ver un programa que no tenga miles y miles de niveles invadidos de enemigos, sea multicarga y desgraciadamente, la mayor parte de las veces, igual a otro montón de juegos en los que únicamente cambian el protagonista y los enemigos. Pues en el cuartel general de Ocean han apostado en su último lanzamiento por una nueva forma de entretenimiento y han conseguido un gran programa que estamos seguros se va a convertir en uno de los mayores éxitos de este nuevo año que ahora empieza.

### Simple pero eficaz

Aunque el tema utilizado en «Puzznic» no es absolutamente original, —consiste en eliminar los bloques que tienen dibujada la misma figura, algo que seguro que os recuerda al reciente «Plotting»—, la forma de tra-



AMSTRAD

La versión Amstrad mantiene la jugabilidad, único punto clave de su éxito.

**AMSTRAD**

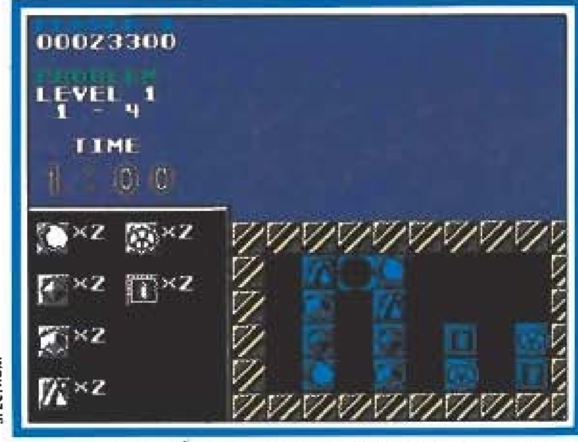
*Más colorines y un movimiento algo más brusco caracterizan a esta versión para los CPC; la adicción, lo más importante, es la misma. Igualmente recomendable para abrir boca en el 1991; tengas un Amstrad o un Spectrum disfrutarás a tope con «Puzznic». Seguro.*

## CONSEJOS y TRUCOS

■ *Pocos consejos se pueden dar en un programa de estas características, el principal es que uses la cabeza, sin atolondrarte, que es lo peor que te puede pasar para avanzar en el juego.*

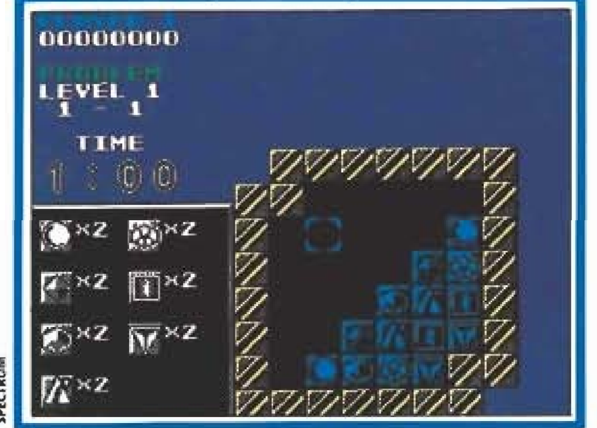
■ *Hay varias formas de resolver cada pantalla, y también varias de meter la pata, así que cuidadito dónde mueves las fichas.*

■ *En niveles avanzados hazte a la idea de que las zonas en las que está dividida la pantalla están aisladas unas de otras. Si las intentas resolver como una totalidad seguro que te sobra alguna pieza.*

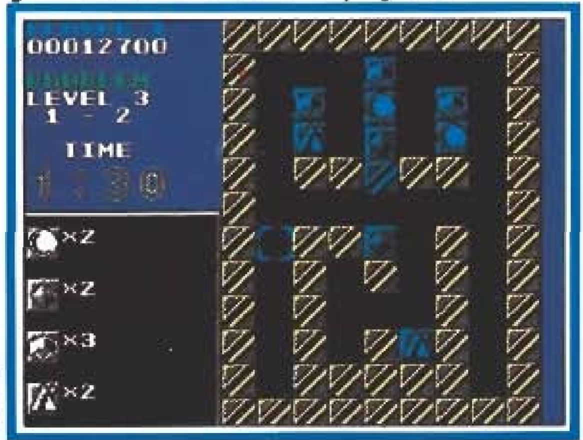



Aunque la idea es muy simple cualquier despiste a la hora de eliminar las piezas nos impedirá avanzar.

«Puzznic» consta de ocho fases que tienen lugar a lo largo de 144 niveles de dificultad progresiva.




El tiempo límite y la complejidad a medida que avanzamos dará paso a situaciones de auténtica locura.




Para hacer desaparecer dos piezas debemos colocarlas juntas tanto en horizontal como en vertical.

## Los juegos tipo puzzle han desplazado en aceptación a algunos clásicos y adictivos arcades.

tarlo si lo es, dando paso a uno de los juegos más adictivos que hemos visto últimamente.

Lo primero que vemos al comenzar a jugar en la primera fase es un cuadrado que ocupa la tercera parte de la pantalla y que tiene en su interior una serie de bloques cada uno de ellos con un dibujo diferente. Nosotros manejamos un puntero, con el que podemos agarrar esas piezas y trasladarlas de un lugar a otro, siempre dentro de ese gran cuadro que es la zona de juego. El objetivo del programa consiste en eliminar por completo los bloques que aparecen en cada nivel.

La forma de hacerlo es extraordinariamente simple, sólo con colocar las dos piezas de la misma figura juntas, bien sea en un eje horizontal o vertical, éstas desaparecerán y nosotros habremos avanzado algo para conseguir pasar de nivel. Por supuesto no todo el juego es así de sencillo, porque «Puzznic» tiene 144 niveles divididos en ocho fases y os podemos asegurar que la cosa no es nada fácil y en cuanto sobrepases las primeras pantallas vas a tener que pensar bastante para seguir jugando.

También, cómo no, dispones de un tiempo límite, diferente en cada nivel, para conseguir tu objetivo. Si no has hecho desaparecer todos los bloques, o te has equivocado, porque si andas distraído también te puedes quedar atascado con bastante facilidad, pierdes una de las tres vidas con las que empiezas el desafío.

Poco a poco tendrás que enfrentarte a problemas que sólo con una enorme rapidez de reflejos física y mental serás capaz de solucionar, porque enseguida verás como la dificultad se incrementa con más piezas, zonas separadas por barreras, bloques que se mueven, un área de juego diferente y un largo etcétera de complicaciones que convierten a este «Puzznic» en extraordinariamente variado.

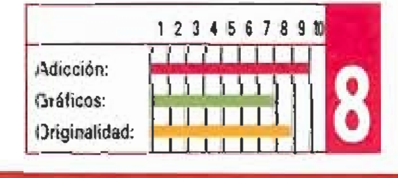
### Un juego con gancho

Ocean ya sabe desde hace mucho tiempo que para que un juego sea un gran éxito la clave está en dotarle de un elevado grado de adicción. Con «Puzznic» han demostrado que no conocen sólo la teoría y partiendo de una idea simple han conseguido uno de los más super-divertidos programas que han salido de las manos de la compañía inglesa. Si hay una palabra con la que se puede caracterizar a este programa es adicción. Este término mágico que diferencia los buenos de los malos juegos, y que ha sido inyectado en cantidades industriales en todos y cada uno de los bytes que forman «Puzznic», es la principal virtud de este extraordinario y entretenido lanzamiento.

En cuanto a los demás aspectos técnicos nada hay que destacar y el programa cumple a la perfección, habría que precisar que tampoco una idea de estas características necesita de fantásticos gráficos y con que sean un poco cuidados y se haya prestado cierta atención al movimiento es difícil que la cosa hubiera salido mal, aunque bien pensado peores destrozos hemos presenciado alguna que otra vez.

Bueno chicos, lo dicho, «Puzznic» es lo más recomendable que hay en el panorama para comenzar el año con buen pie. Ocean ha vuelto a dar en el clavo y han conseguido superarse a sí mismos. ¡Puzzniqueate tío! ■

*J.G.V.*

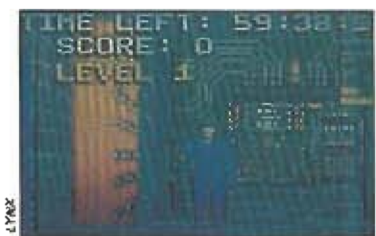



## ELECTROCOP

¡La hija del presidente ha sido raptada! Corre el año 2.000 y algo y la mente criminal más perversa del mundo amenaza con matarla si no se le da completo control sobre el gobierno universal. Sólo hay un hombre capaz de salvarla: tú. Como miembro especial de la Electro-Police eres el más adecuado para infiltrarte en la fortaleza del malvado, pelear contra sus androides asesinos, desactivar las trampas en las terminales de ordenador que encontrarás en el laberinto y además salir con vida del intento.

«Electrocop» es un arcade realizado en una perspectiva muy curiosa que a veces resulta algo confusa. Sus enormes posibilidades, entre las que se encuentra la oportunidad de entrar en una serie de subjuegos, le hacen entretenido, sin embargo quizás si tuviera algo menos de dificultad lo sería aún mucho más. Resumiendo, un programita especialmente dedicado a los expertos y al que cuesta llegar a dominar. ■

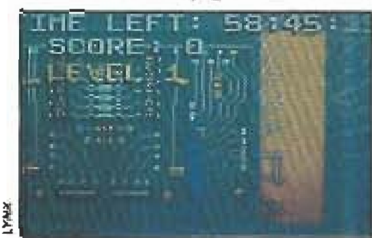
*J.G.V.*



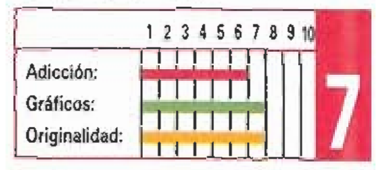

Desactivar las trampas es uno de nuestros cometidos.




Los androides enemigos probarán la habilidad del jugador.




Sólo la excesiva dificultad ensombrece el panorama.




## CHIPS CHALLENGE

Siempre has soñado con entrar a formar parte de los elegidos: el club de los Bit-busters. Melinda, su jefa, te acaba de dar la oportunidad de entrar en la organización pero para ello tendrás que superar una serie de pruebas. ¡Y vaya pruebas! 144 niveles en los que tendrás que resolver los problemas que la perversa mente de Melinda te ha preparado. Tu misión principal será recoger, en un tiempo límite, los chips repartidos por el laberinto evitando el contacto con los monstruos, el agua, el fuego, las barreras magnéticas y un sinfín más de dificultades.

Un juego verdaderamente divertido, de esos en los que hay que romperse la cabeza. Un nivel de dificultad creciente muy bien logrado lo convierte en altamente adictivo y my recomendable. Vamos, todo un futuro "hit" para el Lynx que te va a tener mucho tiempo ocupado. Por cierto, hay que agradecer que cada una de las fases tenga un código, porque así se puede comenzar en la misma cuando juguemos otra vez, un detalle que ayuda a convertir a este «Chip's challenge» en una pequeña maravilla. ■

*J.G.V.*



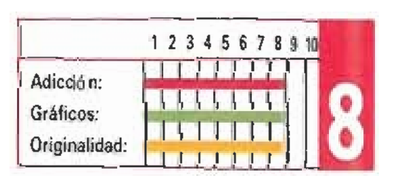
Los chips repartidos por el laberinto deben ser recogidos.



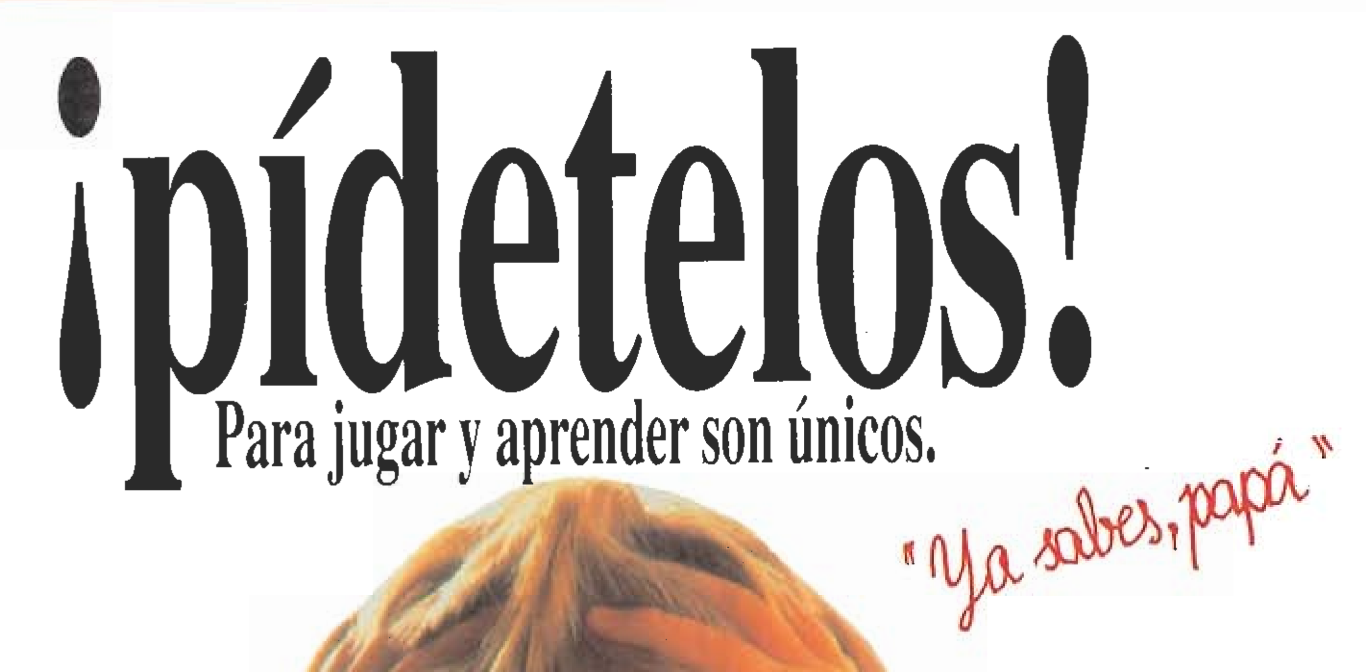
Cada cierto tiempo obtendremos un código.



Los enemigos y obstáculos adoptarán formas insospechadas.



NUEVOS CPC PLUS




"Ya sabes, papá"

DESDE
49.900 Pts.
IVA INCLUIDO

CPC 6128 PLUS

CPC 464 PLUS

*Miles de juegos en disco y cassette. Ahora también en cartuchos de juegos hasta dos Mg.*

Pídete ya los nuevos CPC Plus de Amstrad. Dos equipos con un nuevo diseño de teclado, monitor y con un infalible joystick. Y ahora, con la posibilidad de utilizar cartuchos para disfrutar, al instante, de muchos programas de diversión.
Nuevos CPC Plus. Para jugar y aprender son únicos. Pídetelos.

**CPC 6128 PLUS**

● 128 Kb de memoria RAM ● Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" ● Joystick analógico para juegos ● Circuito generador de sonido en stereo ● Monitores monocromo o color ● Paleta de 4.096 colores ● Incluye unidad para discos de 3" y unidad para cartuchos.

**CPC 464 PLUS**

● 64 Kb de memoria RAM ● Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" ● Joystick analógico para juegos ● Circuito generador de sonido en stereo ● Monitores monocromo o color ● Paleta de 4.096 colores ● Incluye unidad para cassettes y unidad para cartuchos.




TIENE LO QUE QUIERES

**AMSTRAD ESPAÑA,S.A. MADRID** Ronda de Valdecarrizo, s/n. Tres Cantos 28760 COLMENAR VIEJO (Madrid). Tel (91) 807 53 00. Fax (91) 807 52 50 **BARCELONA** Provenza, 295 - 08037 Barcelona. Tel. (93) 459 42 42

LOS MAS POTENTES...

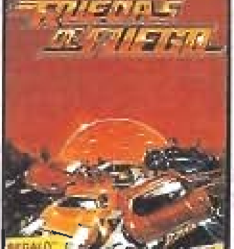
# PAKS

JUEGOS POR UN TUBO
PRECIOS ASEQUIBLES
ECHA CUENTAS Y PIDETELOS.



**PAK PLATINUM**
CINTA SPECTRUM..1.550
CINTA AMSTRAD...1.550
CINTA COMMODORE.1.550
DISCO SPECTRUM..2.250
DISCO AMSTRAD...2.250

STRIDER
GHOULS AND GHOSTS
BLACK TIGER
FORGOTTEN WORLDS
LED STORM



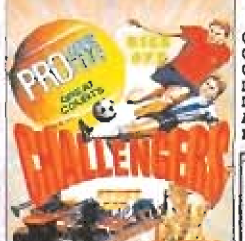
**PAK RUEDAS DE FUEGO**
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

KICK OFF
PRO TENNIS TOUR
STUNT CAR RACER
RICK DANGEROUS



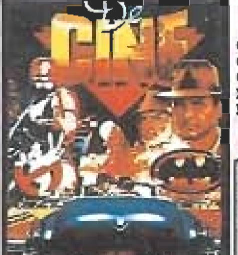
**PAK A TODA MAQUINA 2**
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

CHASE H.Q.
GALAXI FORCE
ALTERED BEAST
OPERAT. THUDERBOLT



**PAK CHALLENGERS**
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA COMMODORE.1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
ATARI o AMIGA...3.900
PC..............3.900

KICK OFF
PRO TENNIS TOUR
STUNT CAR RACER
RICK DANGEROUS



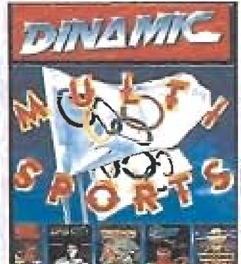
**PAK DE CINE**
CINTA SPECTRUM..1.750
CINTA AMSTRAD...1.750
CINTA COMMODORE.1.750
DISCO SPECTRUM..2.950
DISCO AMSTRAD...2.950

BATMAN THE MOVIE
GHOSTBUSTERS 2
INDIANA JONES
ROBOCOP



**PAK ORO DEL COMIC**
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA MSX.......1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
DISCO MSX.......2.500
PC..............3.900

FREDDY HARDEST 2
MORTADELO 2
COSMIC SHERIFF
JABATO
COZUMEL
CAPITAN TRUENO



**PAK MULTISPORTS**
CINTA SPECTRUM..1.500
CINTA AMSTRAD...1.500
CINTA MSX.......1.500
DISCO SPECTRUM..2.500
DISCO AMSTRAD...2.500
DISCO MSX.......2.500
PC..............3.900

FUTBOL: MICHEL
MOTOS: ASPAR
BASKET MASTER
KUNG FU
SIMULADOR DE TENIS



**PAK FULL BLAST**
ATARI ST........3.900
AMIGA...........3.900
PC..............3.900

CARRIER COMMAND
P 47
RICK DANGEROUS
FERRARI FORMULA 1

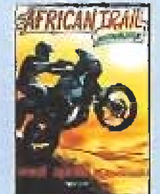



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

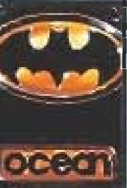
LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS.

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS. LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

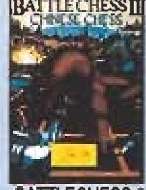
## LAS MEJORES NOVEDADES. LOS MAYORES EXITOS



**AFRICAN TRAIL SIM.**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC................2.500



**BATMAN**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900
ATARI ST o AMIGA..2.250
PC................2.250



**BATTLECHESS 2**
PC................2.500



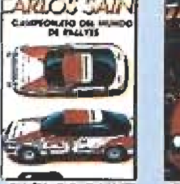
**BEAST 2**
AMIGA.............2.250



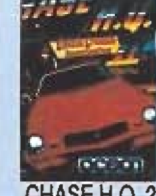
**BUGGY RANGER**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
DISCO MSX.........1.950
PC................2.500



**CARLOS SAINZ**
CINTA SPECTRUM....1.295
CINTA AMSTRAD.....1.295
CINTA MSX.........1.295
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850



**CHASE H.Q. 2**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



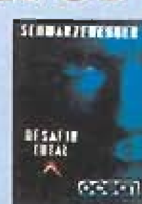
**CHESSMASTER 2.000**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC................2.500



**DAYS OF THUNDER**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
ATARI ST..........2.500
AMIGA.............2.500
PC................2.500

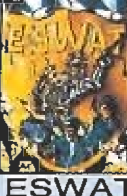


**DESAFIO TOTAL**
CINTA SPECTRUM....1.350
CINTA AMSTRAD.....1.350
CINTA COMMODORE.1.350
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.850
AMIGA.............2.850





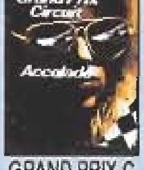
**DICK TRACY**
CINTA SPECTRUM....1.295
CINTA COMMODORE.1.295
ATARI ST..........2.595
AMIGA.............2.595
PC................2.595



**ESWAT**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



**GOLDEN BASQUET**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850



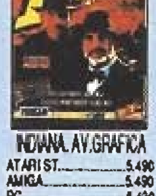
**GRAND PRIX C.**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
AMIGA.............2.500
PC................2.500



**GREMLINS 2**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250
PC................2.250



**HEROES OF THE LANCE**
CINTA SPECTRUM....1.350
CINTA AMSTRAD.....1.350
CINTA COMMODORE.1.350
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........3.990
AMIGA.............3.990
PC................3.990

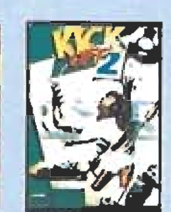


**INDIANA AV.GRAFICA**
ATARI ST..........5.490
AMIGA.............5.490
PC................5.490

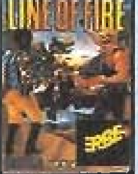
**JAI ALAI**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850



**KARATEKA**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC................2.500



**KICK OFF 2**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........3.495
AMIGA.............3.495



**LINE OF FIRE**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



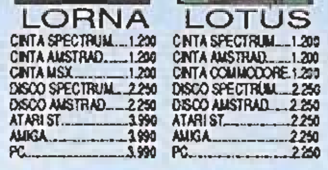
**LOOM**
ATARI ST..........3.990
AMIGA.............3.990
PC................3.990



**LORNA**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........3.990
AMIGA.............3.990
PC................3.990



**LOTUS**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250
PC................2.250



**MANIAC MANSION**
ATARI ST..........3.990
AMIGA.............3.990
PC................3.990

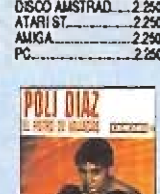
**MIDNIGHT RESISTENCE**
CINTA SPECTRUM......975
CINTA AMSTRAD.......975
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**MOUNTAIN BIKE**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
PC................2.500

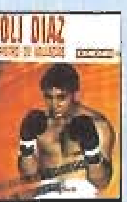
**MUNDIALES DE OPERA**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850

**NARC**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**NARCOPOLICE**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....1.950
DISCO AMSTRAD.....1.950
DISCO MSX.........1.950
AMIGA.............2.500
PC................2.500



**GUNBOAT**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO AMSTRAD.....1.950
ATARI ST..........2.500
AMIGA.............2.500
PC................2.500



**CAMPEONES**
PC................3.900

**PANG**
CINTA SPECTRUM....1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**POLI DIAZ**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850



**PUZZNIC**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



**RAZAS DE NOCHE**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.850
AMIGA.............2.850
PC................2.850



**REGRESO AL FUTURO 2**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250
PC................2.250



**RESCATE EN EL GOLFO**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA MSX.........1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850



**ROBOCOP 2**
CINTA SPECTRUM....1.350
DISCO SPECTRUM....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



**SAINT DRAGON**
CINTA SPECTRUM....1.300
CINTA AMSTRAD.....1.300
CINTA COMMODORE.1.300
CINTA MSX.........1.300
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.500
AMIGA.............2.500



**SHADOW OF BEAST**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**SHADOW WARRIOR**
CINTA SPECTRUM......975
CINTA AMSTRAD.......975
CINTA COMMODORE.....975
DISCO SPECTRUM....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**SITO PONS**
CINTA SPECTRUM....1.295
CINTA AMSTRAD.....1.295
CINTA MSX.........1.295
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
PC................2.850

**SLY SPY**
CINTA SPECTRUM......975
CINTA AMSTRAD.......975
CINTA COMMODORE.....975
DISCO SPECTRUM....1.900
DISCO AMSTRAD.....1.900
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**STRIDER 2**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250

**TV. SPORTS BASKET**
AMIGA.............3.900
PC................3.900

**TORTUGAS NINJA**
CINTA SPECTRUM....1.350
CINTA AMSTRAD.....1.350
CINTA COMMODORE.1.350
CINTA MSX.........1.350
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST o AMIGA..2.850
PC................2.850

**TWIN WORLD**
CINTA SPECTRUM....1.300
CINTA AMSTRAD.....1.300
CINTA COMMODORE.1.300
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250



**U.N.SQUADRON**
CINTA SPECTRUM....1.200
CINTA AMSTRAD.....1.200
CINTA COMMODORE.1.200
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.250
AMIGA.............2.250



**WINGS OF FURY**
CINTA SPECTRUM....1.300
CINTA AMSTRAD.....1.300
CINTA MSX.........1.300
DISCO SPECTRUM....2.250
DISCO AMSTRAD.....2.250
ATARI ST..........2.500
AMIGA.............2.500
PC................2.500

SI YA TE ,HAS DECIDIDO , RELLENA Y ENVIA ESTE CUPON A:

**TELEJUEGOS**
**AP. DE CORREOS 23.132**
**MADRID**

Forma de pago: contrarreembolso( pagando al recibir el paquete). NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
POBLACION
PROVINCIA CODIGO POSTAL
TELEFONO
NUMERO DE TELECLIENTE — si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

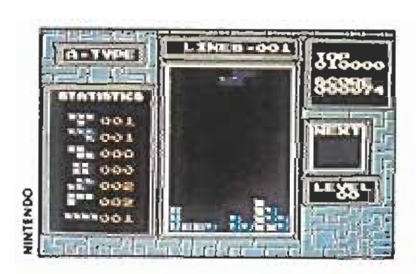
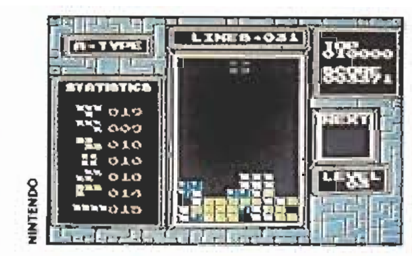
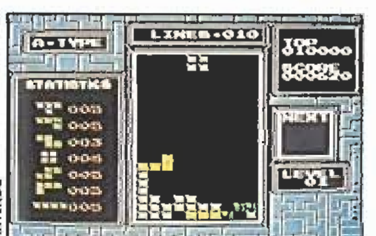
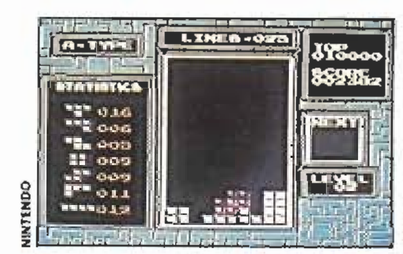
**MODELO DE ORDENADOR**
☐ CINTA SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX
☐ DISCO SPECTRUM+3
☐ DISCO AMSTRAD
☐ DISCO MSX
☐ ATARI ST
☐ AMIGA
☐ PC DE 5.25"
☐ PC DE 3.5"

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema ( cinta o disco)

| TITULOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| GASTOS DE ENVIO | 250 |
| TOTAL | |

## *Línea a línea*

# TETRIS

**«Tetris» marcó en su día las pautas que han dado paso a un género denominado puzzle o habilidad, cuyo punto clave es la adicción que surge de ideas muy sencillas.**

Si acabas de adquirir tu consola Nintendo o simplemente la tienes hace ya tiempo pero desconocías este cartucho para tu sistema, estás a punto de descubrir una nueva experiencia a la que no te podrás resistir. «Tetris» fue el primero —y para muchos el mejor— de toda una saga de rompecabezas-informáticos a cuya cabeza cabría situar también títulos como «Plotting», «Puzznic», «Klax» o «Ra» por citar algunos ejemplos.

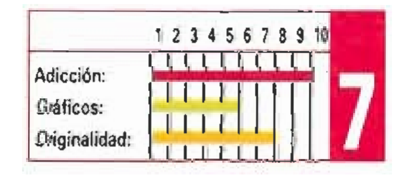
Básicamente el planteamiento de todo este tipo de juegos se resumía en que a diferencia de arcades o video-aventuras, en la que nuestra habilidad era a la postre la que decidía nuestra valía en el juego, eran nuestra inteligencia y reflejos los factores determinantes que se ponían a dura prueba.

En el caso de «Tetris» el planteamiento es muy sencillo, ya que todo lo que tenemos que hacer es encajar sucesivamente una serie de bloques geométricos de diferentes formas —pero siempre por cuatro pequeños cuadrados— de manera tal que encajen de la mejor manera posible. Si lo hacemos bien, las líneas horizontales formadas por los cuadrados desaparecerán, siendo éste nuestro objetivo primordial en el juego. Cada vez que consigamos un cierto número de líneas accederemos a un nuevo nivel (las piezas cambiarán de tonalidad) donde la velocidad de juego se incrementará y también con ello la dificultad.

Esta versión para tu consola Nintendo te ofrece además dos modalidades de juego diferentes, una primera normal en la que disponemos de la posibilidad de comenzar el juego en el nivel que deseemos, y una segunda que se disputa a 25 líneas y en la que tenemos que tratar de lograr la mejor puntuación posible escogiendo para ello el nivel y la altura que queramos. Esto último hace referencia a la aparición de un determinado número de filas incompletas de bloques que ocuparán en parte la zona de juego para complicarnos aún más las cosas.

No esperes encontrar unos gráficos de caerte de espaldas ni un «scroll» de quitarse el sombrero; todo lo contario, «Tetris» es un juego de una concepción técnica tremendamente sencilla pero que guarda todo el secreto de su éxito en su tremenda jugabilidad e incomparable adicción. Sin duda uno de los juegos que no debe faltar bajo ningún concepto en tu colección. ■

*J.E.B.*






## *Tortugas hasta en la sopa*

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

***Aunque en Estados Unidos la versión para Nintendo de las populares Tortugas Ninja fue una de las primeras editadas, en Europa y más concretamente en nuestro país esta versión llega ahora, unos días después de su publicación para ordenador.***

La historia que ha dado vida a este curioso y popular fenómeno denominado "Turtlemania" enfrenta a las cuatro Tortugas con nombre de pintor italiano al más malvado de los malvados. Cuatro contra las hordas del temible Shredder. Sin embargo, no penséis que nuestros amigos están indefensos porque han sido entrenados en las misteriosas artes marciales por Splinter, un profesor de defensa personal convertido en rata por obra y gracia del Cañón transformador de vida, un invento construido por Shredder.

Para completar el escenario el malo también ha raptado a April, la mejor amiga de Donatello, Michelangelo, Leonardo y Raphael. Así que la tarea para estos invencibles luchadores va a ser doble, por un lado rescatar a su compañera y por otra conseguir entrar en el Technodrome, guarida de Shredder, para devolver su forma humana a Splinter.

### Las cloacas de Nueva York

En el juego puedes manejar a los cuatro amigos mientras se enfrentan con los miles de enemigos en las cloacas de la ciudad de Nueva York. Hay cinco niveles interconectados entre sí, April puede estar en cualquier lugar y tendrás que rescatarla antes de poder entrar en el Technodrome. Cada uno de los niveles tiene varias sub-zonas a las que se accede por las alcantarillas entra por una entrada y busca la salida para poder llegar a otra sub-zona. Por el camino encontrarás un sinfín de monstruos mutantes dispuestos a arrancarte el caparazón. Al final de cada nivel, cómo no, hay un super guardián al que tendrás que enfrentarte para poder seguir avanzando. Puedes, en cualquier momento, cambiar de personaje y si alguno de ellos pierde su energía tendrás la oportunidad de volver a jugar con él, porque solamente es capturado y trasladado a algún lugar de las cloacas; no tendrás más que encontrarle y tocarle para devolverle la energía.

### Pizza de tortuga

Hay diversos objetos que hallarás por el camino y te facilitarán un poco las cosas. Aparte de unos iconos que repondrán las armas, puedes encontrarte pizzas, que son el alimento favorito de las tortugas modernas y que te devolverán la energía, cuerdas, con las que podrás atravesar lugares aparentemente inaccesibles o una dosis de invencibilidad, que durará poco, pero lo suficiente para sacarte de más de un apuro. También puedes usar en algunas fases el "Party Wagon", un coche especial en el que los violentos bichitos se desplazan por la superficie de la ciudad, armado de poderosas bombas que te ayudarán a derribar alguna que otra barrera, de otra forma imposible de atravesar.



**El extenso mapeado es uno de los muchos puntos a favor de este entretenido arcade.**



**Cada Tortuga se ha especializado en un tipo de arma concreto adecuado para algunos enemigos.**



**Para salir airosos de situaciones complicadas emplearemos los objetos que aparecen en el juego.**

### CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Hazte un mapa porque es la mejor forma de guiarte por los subterráneos.***

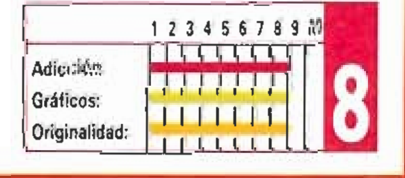
■ ***Utiliza cada una de las tortugas en el lugar adecuado, piensa que el arma que usan es diferente y dependerá del tipo de enemigo de cada zona cuál de los cuatro amigos debes emplear.***

### Nuestra opinión

«Teenage Mutant Hero Turtles» es un arcade verdaderamente entretenido, con buenos gráficos, un buen nivel de adicción y un enorme mapeado que conseguirá tenerte bastante tiempo ocupado. Una buena conversión del éxito de moda que seguro va a conseguir que estés muchas horas delante de la televisión intentando rescatar a April y ayudar a Splinter.

Un cartucho para Nintendo que seguro va a hacer las delicias de muchos de vosotros, sobre todo de los "turtlemaniacos" que ya empiezan a ser legión dentro de nuestras fronteras. Mientras todas las modas nos traigan juegos tan divertidos como éste ¡bienvenidas sean!

*J.G.V.*



## *Fuego entre las nubes*

# AERIAL ASSAULT



«Aerial Assault» es un típico arcade que no aporta nada nuevo y resulta sólo atractivo al principio.



A lo largo del juego encontraremos cientos de enemigos que preparan el camino para la batalla final.

Un tema muy ecológico da vida a este nuevo cartucho para la consola Sega. Resulta que un grupo de malos malísimos reunidos en una organización llamada NAC, construyeron un gigantesco aparato que destruía el ozono que hay en la atmósfera.

Como ya podéis imaginaros los gobiernos del mundo tuvieron que dejar sus disputas internas y asociarse para derrotar al enemigo. Durante algunos años el resultado de la guerra se mantenía en empate, y mientras tanto, las radiaciones ultravioletas aumentaban su intensidad... Corría ya el año 1999 cuando, en plena batalla aérea, surgió de entre las nubes un avión plateado. En pocos segundos destruyó a todos los aparatos de NAC y desapareció por donde había venido ¿Quién es este piloto que en secreto está ayudando a las fuerzas multinacionales? Nadie lo sabe, excepto tú. Porque tú eres quien tiene que pilotar ese jet y alcanzar el cuartel general enemigo para así librar, por enésima vez, a la humanidad.

«Aerial Assault» es uno de esos juegos de "dispara-a-todo-lo-que-se-mueva" que tan buenos resultados dan siempre en el mercado. Un arcade dividido en cuatro fases en las que hay que conseguir un objetivo diferente, eliminar a un enorme y típico enemigo de final de nivel, y que transcurren en distintos decorados: el mar, la tierra, el aire y la base central de NAC. Comenzamos el juego con sólo un simple disparo y podremos recoger por el camino un montón de nuevas armas: bombas variadas, misiles de todos los tamaños y láseres direccionales.

¿Los enemigos? Los de siempre. Otros aviones más grandes, barcos, islas sobre el mar con baterías antiaéreas, submarinos que aparecen de repente, etc, etc.

En lo referente al nivel de adicción, «Aerial Assault» no permitirá que te aburras las diez primeras partidas pero poco más se puede decir de él. Los gráficos, sonido y movimiento del juego tampoco son un detalle a destacar, porque en ningún caso pasan a superar ese mínimo nivel exigible a cualquier matamarcianos.

Para terminar y como conclusión te diremos que «Aerial Assault» es un programa del montón, de esos a los que se juega un par de días y luego se olvida en un cajón. Claro que si eres un gran aficionado a los arcades de toda la vida y no buscas muchas complicaciones tampoco te desilusionará. ■

*J.G.V.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 5 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

## *Armado hasta los dientes*

# FIRE & FORGET II

***La única versión que quedaba por aparecer de este programa de Titus ya está aquí. «Fire and Forget II», en cartucho para la consola Sega de ocho bits, presenta muy pocas diferencias con sus predecesores en otros formatos.***



La mayor virtud de «Fire & Forget 2» es su elevada adicción.



Tal vez al principio nos enfrentemos con el problema de adecuarnos a la gran velocidad en la carrera.

[redacted]

La nueva y más reciente arma para luchar contra el terrorismo internacional tiene nombre propio: Thunder Master II. Un coche con unas facultades fuera de lo común entre las que destacan su motor con 850 caballos de potencia, que ya lo quisieran para sus máquinas Carlos Sainz o Airton Senna, y un conjunto de armas ofensivas y defensivas capaces de detener cualquier vehículo que se ponga a tiro.

Sin embargo, y aunque este automóvil parezca prácticamente invencible, la tarea que le espera no es nada sencilla, porque tendrá que detener a todo un convoy, formado por innumerables vehículos, que se dirige a destruir la ciudad de Megápolis ¿Llegará a tiempo el Thunder Master II para evitar la masacre? Adivina en manos de quién está la solución.

### A toda velocidad

«Fire and Forget II» es un trepidante arcade en el que conducimos la poderosa máquina de guerra y nos enfrentamos a todos los demás vehículos que intentan evitar que lleguemos hasta el líder, situado en cabeza del convoy. Nuestro coche no sólo corre a más de 200 millas por hora sino que, si recoge el combustible adecuado, —éste está colocado en forma de barriles sobre la autopista—, puede incluso volar. Las armas de las que disponemos son una poderosa ametralladora y un número limitado de misiles que habrá que racionar para los momentos difíciles.

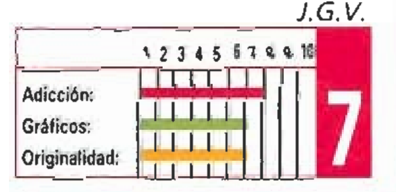
En cuanto a los enemigos hay más de cuarenta tipos diferentes, desde "inocentes" motoristas hasta enormes tanques. Ni que decir tiene que un único contacto con cualquiera de ellos nos mandará directamente al otro mundo, incluso hay algunos que no se limitan a estorbar simplemente nuestro paso, sino que además toman parte activa en el asunto y nos disparan sin dudarlo un instante.

### Un juego divertido

Si tuviéramos que darle un calificativo a este juego diríamos que básicamente es entretenido, aunque en ningún momento llega a impresionar. Su mayor virtud es el elevado nivel de adicción y su mayor defecto es, por una vez y curiosamente, su velocidad. «Fire and Forget II» es muy rápido, tan rápido que una sola pulsación en el joypad nos traslada de un lado a otro de la carretera haciéndonos, la mayoría de las veces, perder el control durante unas décimas de segundo, un tiempo precioso que nuestros enemigos no desperdiciarán. Claro está que este problema queda bastante equilibrado si pensamos en que es un juego que engancha y que no resulta demasiado difícil, principalmente porque disponemos de un elevado número de vidas.

En los aspectos puramente técnicos, esta versión Sega se parece bastante a las de otros ordenadores, aunque el coche hay que reconocer que ha salido un poco achaparrado, perdiendo su imagen algo en calidad. En general, un juego interesante, tampoco como para echar las campanas al vuelo pero que cumple su cometido perfectamente: proporcionarnos unas horas de diversión. Y eso ya es bastante.

*J.G.V.*

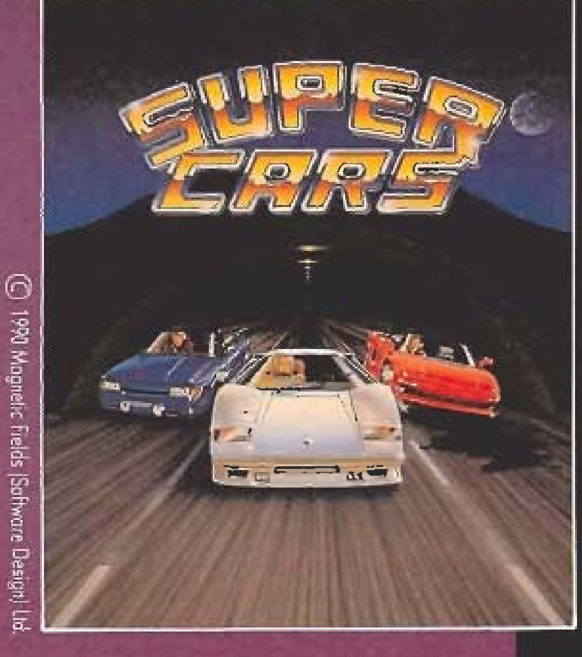


| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 7 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

# ESTA VEZ




# TE DA MAS
## 7 NUEVOS EXCITANTES E INCREIBLES JUEGOS





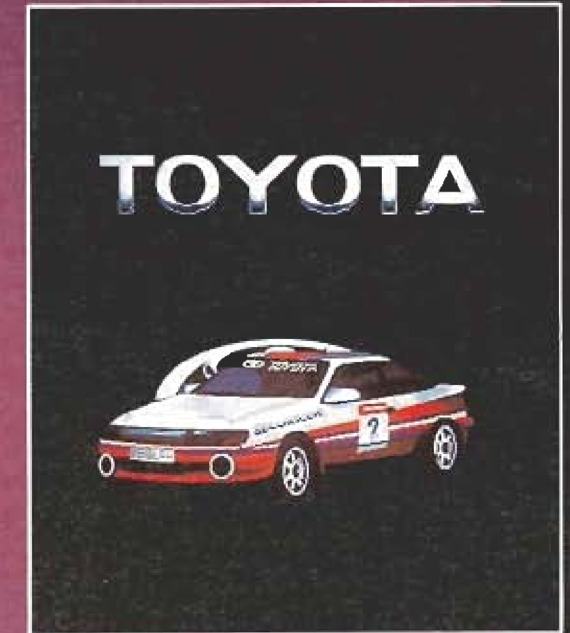

### SUPERCARS

Selecciona tu coche y añade los extras. Lánzate después a través de las 27 etapas de horror en la autopista donde, en cada kilómetro, te verás comprometido en un combate motorizado.

Disponible en
SP · AMS · AMS DISCO · SP+3



Pantallas: Versión Amiga




### TOYOTA CELICA GT4 RALLY

- Realista el manejo y funcionamiento del coche.
- 30 Desafiantes y variadas fases.
- Barro, lluvia, hielo, nieve e incluso tormentas de arena.
- Conducción diurna y norturna.

Disponible en
SP · AMS · C64 · AMS DISCO · ATARI · AMIGA



Pantallas: Versión Amiga



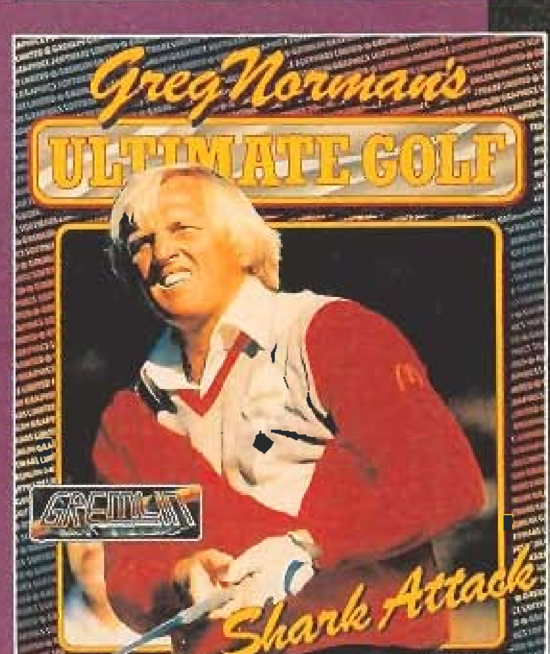
### TEAM SUZUKI

- Toda la temporada de Grand Prix en más de 16 circuitos.
- Simulación ultra rápida y tridimensional.
- Control increiblemente real de la moto.
- Retransmisión televisada y repetición de las acciones.

Disponible en
ATARI · AMIGA



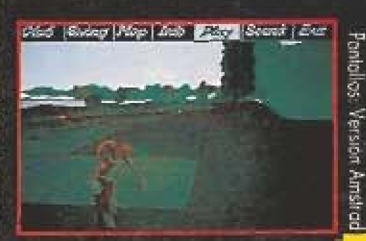
Pantallas: Versión Atari




### ULTIMATE GOLF

ULTIMATE GOLF, es el mejor simulador de año. Refleja todas las condiciones que encontrarías en un campo real de golf.

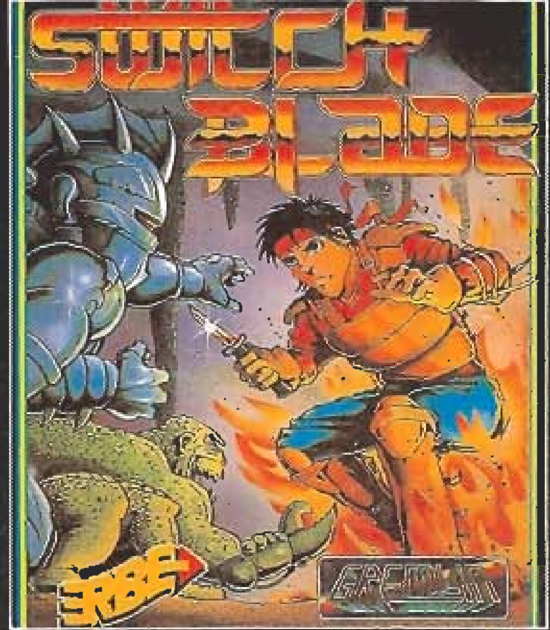
Disponible en
SP · AMS · AMS DISCO · SP+3 · C64



Pantallas: Versión Amstrad



Pantallas: Versión Atari

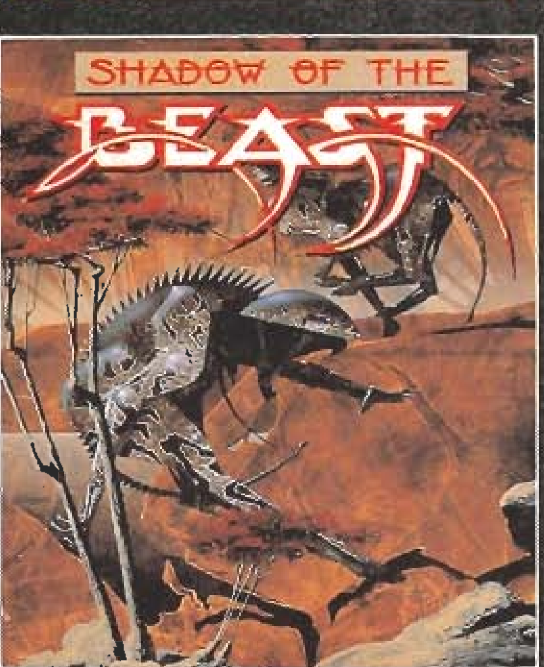



### SWITCHBLADE

Como Hiro, el último de los Bladeknights tu misión será acabar con Havoc y todos los suyos. Para conseguir esto deberás encontrar 16 trozos de tu espada para poder salvar a tu pueblo.

Disponible en
SP · C64 · SP+3 · AMSTRAD CARTUCHO

Pantallas: Versión Amstrad





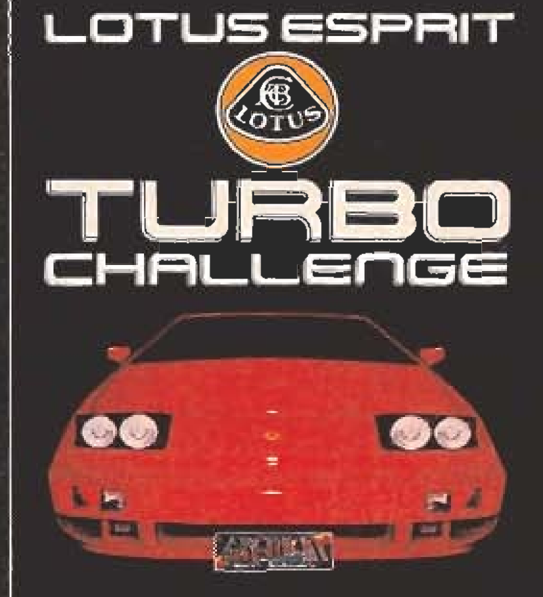

### THE SHADOW OF THE BEAST

Eres el Guerrero y debes abrirte camino a través de varias regiones diferentes hasta alcanzar el corazón de la fortaleza enemiga y enfrentarte a tu último adversario, la Bestia.

Disponible en
SP · AMS · AMS DISCO · SP+3



Pantallas: Versión Amiga




### LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Lotus Esprit Turbo Challenge es un juego de carreras rápido, preciso y adictivo. Completa las treinta y dos carreras y podrás solicitar la Licencia Lotus.

Disponible en
SP · AMS · C64 · AMS DISCO · SP+3 · ATARI · AMIGA



ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
**ERBE SOFTWARE** SERRANO, 240 • 28016 MADRID. TEL. (91) 458 16 58

*La máquina más perfecta*

# SUPER THUNDER BLADE




**Los fanáticos del arcade tienen garantizada con «Super Thunder Blade» una acción trepidante.**

Un lugar a donde no parece haber llegado todavía la perestroika de Gorbachov es al mundo de los juegos de ordenador. Todavía seguimos enfrentándonos contra las tropas del Este que nos atacan intentando destruir la civilización occidental. Claro que nosotros contamos, en esta última versión del enfrentamiento Este-Oeste, con la más poderosa máquina que la tecnología militar ha logrado desarrollar. Su nombre: Thunder Blade, y aunque parezca un helicóptero del montón sus habilidades se salen fuera de lo común.

De lo único que carece este aparato es de un piloto experto así que prepárate porque tú tienes que convertirte en quien guíe al helicóptero a través de las cuatro fases de las que consta el juego. En cada una de ellas te encontrarás desde aviones hasta androides tipo Robotech, pasando por submarinos, portaaviones o naves espaciales. Todas las zonas tienen unos lugares donde aparecen los típicos superenemigos que hay que eliminar para continuar avanzando.

Las armas con las que ha sido equipado tu aparato son de lo más moderno. Una poderosa ametralladora, misiles que buscan su objetivo solos y un cañón para destruir los blancos mayores. No hay posibilidad de mejorar su eficacia durante el juego y la única ventaja que te puedes encontrar es que cada 500.000 puntos obtendrás una vida más. En realidad, la principal defensa con la que vas a contar es la alucinante capacidad de maniobra de este ultramoderno aparato, capaz incluso de detenerse en el aire para eliminar a algún enemigo especialmente molesto.

«Super Thunder Blade» es simplemente un arcade más. Hay que reconocer que en la Megadrive todos los juegos tienen buena pinta pero todos sabemos que hay arcades y ARCADES, así, con mayúsculas, y éste entra de lleno, desgraciadamente, en la primera categoría. Y no es que esté mal hecho, porque es rápido y los gráficos están muy conseguidos, es que el tema ya está demasiado visto. Para que nos divierta matar por matar hay que poner alguna novedad en el desarrollo del juego y este cartucho se parece sospechosamente a su predecesor en el tiempo, el ya clásico «Thunder Blade».

Resumiendo, sólo para fanáticos del arcade de los que les gusta que les duela el dedo de tanto apretar el botón de disparo del joystick. Los demás no esperéis demasiado; simplemente un juego bien realizado, pero es que en una máquina con las características de la Megadrive es muy difícil hacerlo mal. ■

*J.G.V.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 6 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

*¡Uuh! ¡Qué miedo!*

# GHOULS'N'GHOSTS

***El regreso de Sir Arthur, el Caballero Invencible que ya hizo de las suyas en «Ghosts'n'goblins», no puede ser más divertido. Un cartucho para nuestra Megadrive que supera con mucho las demás versiones que se han realizado de este super-entretenido arcade.***

Tiembla mortal, porque el Príncipe de las Tinieblas se ha vuelto a apoderar de la tierra y como ocurrió hace ya algunos años el único humano capaz de detenerle es el poderoso Sir Arthur. Además, nuestro Caballero tiene la doble misión de eliminar al mal y rescatar a la Princesa, su prometida, que ha sido capturada de nuevo.

## Con una espada y una armadura

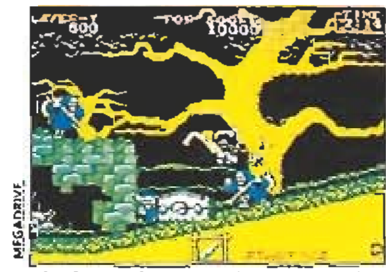
Sir Arthur, protegido por una armadura, sólo admitirá dos contactos con las fuerzas del mal. El primero le dejará en paños menores y el segundo le convertirá en un montón de huesos humeantes perdiendo de este modo una de las tres vidas de las que dispone. Para defenderse de muertos vivientes, buitres, plantas carnívoras y del sinfín de enemigos que se le van a echar encima en cuanto empiece el recorrido por los dominios del Príncipe de las Tinieblas, nuestro amigo posee una serie de armas que puede ir intercambiando por otras según avanza en la aventura. Algunas de estas armas se podrán arrojar, eliminando a los malos a cierta distancia, por ejemplo el puñal, pero otras, como la espada, sólo serán útiles para las distancias cortas. Todas ellas tienen la posibilidad de ser utilizadas también mágicamente, pero esto sólo lo podremos hacer si llevamos puesta la Armadura Mágica, la cual podrás identificar por la diferente forma del yelmo.

También existen repartidos por el camino una serie de cofres en los que hay ocultos diversos objetos y curiosos personajes. En el primer caso estos nos darán puntos o inmunidad durante un determinado período de tiempo, en el segundo, algún personaje, la cosa es más peliaguda, porque normalmente aparecerá un mago que nos hechizará convirtiéndonos bien en un indefenso pato, que será guisado en el caso de que nos toque un enemigo, o bien en anciano. En esta última posibilidad tendremos capacidad para defendernos pero, eso sí, con nuestras habilidades muy disminuidas.

El juego tiene cinco fases diferentes que transcurren en otros tantos lugares. Así, si te las prometías muy felices pensando que tras varias horas de juego habías alcanzado el final de la primera piensa que ésta es muy sencilla comparándola con las siguientes y prepárate. En el primer nivel está solamente la entrada a los dominios del mal, en el segundo verás un mar de llamas que rodea la ciudad, en el tercero tendrás que pelear en una Torre infestada de enemigos, el cuarto transcurre en la Selva de Cristal y el último en la mismísima guarida del Príncipe de las Tinieblas. La salida de cada uno de ellos está guardada por el clásico superenemigo, y no hace falta que os digamos lo difícil que os va a resultar acabar con él.



**Las armaduras mágicas son de gran utilidad y dotan a nuestras armas de una nueva dimensión.**



**El efecto de los embrujos con los que nos atacan los magos de los cofres sólo dura unos instantes.**

## Acción y adicción

Y pasamos a la parte más importante, después de todos estos malvados, estas armas y estas fases, ¿cómo es el juego? Pues, chicos, adictivo a tope. Prácticamente idéntico a la máquina arcade, en gráficos, sonido, movimiento, etc, etc. Desde luego, «Ghouls'n'ghosts» es la mejor conversión que hemos visto en mucho tiempo, si además le añadimos la popularidad que consiguió en su día, sólo comparable a la que obtuvo la primera parte del juego, pues obtenemos un super-super-mega-entretenido y divertido arcade. ■

*J.G.V.*

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | |
|---|---|---|
| Adicción: | | 8 |
| Gráficos: | | |
| Originalidad: | | |

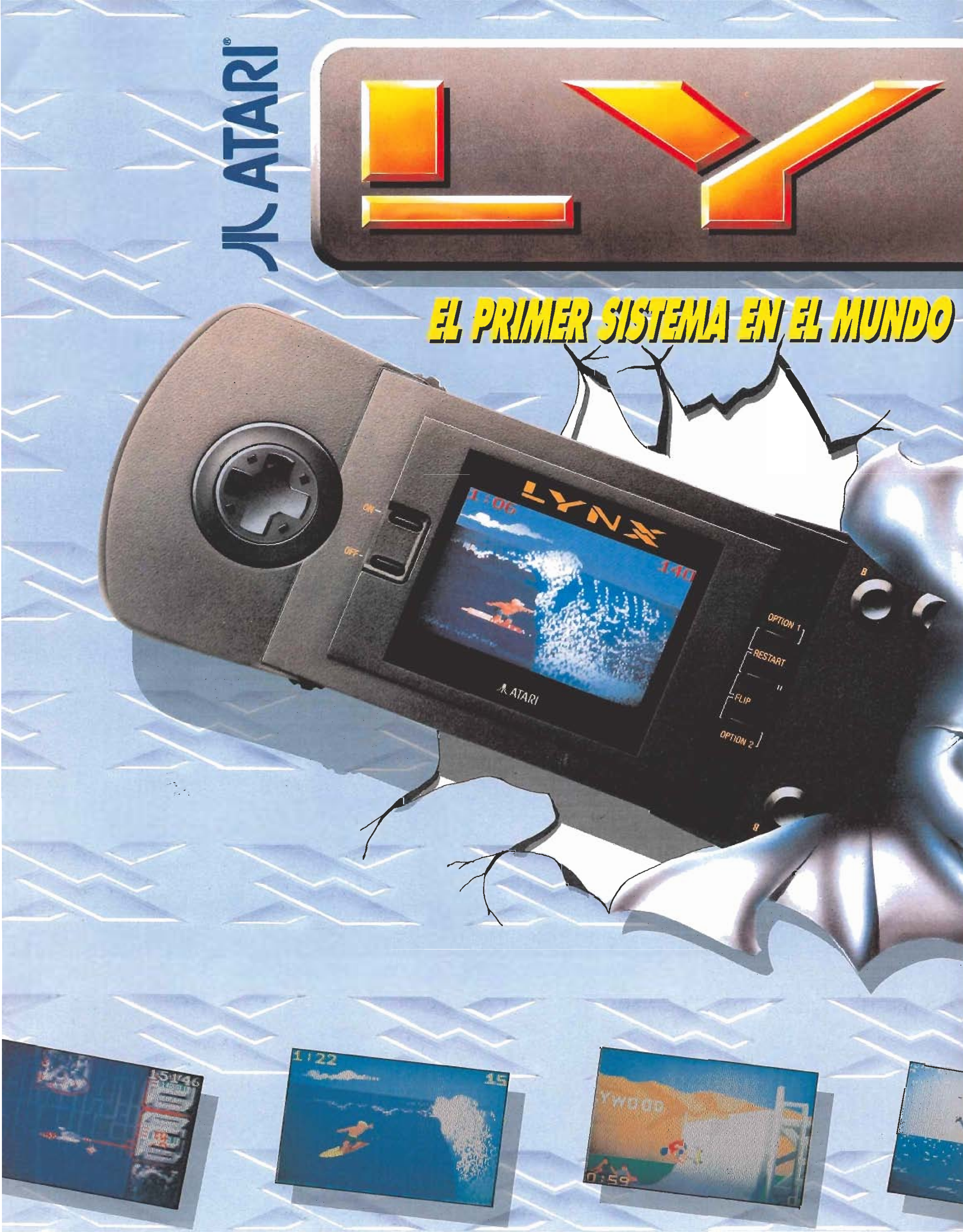
## CONSEJOS y TRUCOS

■ ***En cuestión de gustos no hay ninguno, dicen, pero nuestro consejo es que elijas las armas arrojadizas antes de las de corto alcance, tendrás más tiempo para reaccionar antes de que aparezca otro enemigo.***

■ ***No te detengas a no ser que sea absolutamente necesario porque se te echarán encima todos los malos, y eso no es nada bueno para la salud de Sir Arthur.***

■ ***¡Cuidadito con los cofres porque la mayor parte de ellos contienen al Hechicero!***


ATARI
LYNX
TM
Rompe con todo lo conocido



ATARI®
LY
EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO
ON
OFF
LYNX
ATARI
OPTION 1
RESTART
FLIP
OPTION 2
B



# DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR

## PANTALLA DE CRISTAL LIQUIDO Y PALETA DE 4.096 COLORES

El LYNX de ATARI incorpora una pantalla de cristal líquido de alta definición a todo color, para mostrar con toda viveza su paleta de 4.096 colores, sus sorprendentes gráficos, su acción "a velocidad luz" y su profundidad de juego excepcional.

## PROCESADOR DE AUDIO DE 32 BITS

Su procesador de audio de 32 bits, con cuatro canales de sonido, proporciona a los juegos una impresionante sensación de realismo. Además el LYNX incorpora una conexión para auriculares.

## LIBERTAD TOTAL

Con el LYNX de ATARI puedes jugar donde quieras, porque funciona a pilas, conectado a la red, o mediante el adaptador del encendedor del automóvil.

## MULTIPLES JUGADORES

Comparte la acción. Con el cable COMLYNX podrás conectar, según el programa, hasta 8 aparatos y disfrutar, junto con varios amigos, de un mismo juego, (cada uno con su propia tarjeta). El LYNX calcula los resultados individuales e indica en la pantalla la máxima puntuación.

## MICROPROCESADOR DE GRAFICOS DE 16 BITS

El LYNX de ATARI incorpora un procesador de gráficos de 16 bits, proporcionando la más alta tecnología para conseguir la máxima acción. Con tan sólo introducir una de sus tarjetas de juegos, con capacidad de hasta 8 Megabytes, y encenderlo, te convertirás en el protagonista de las aventuras más excitantes.

**Distribuidor zona de Cataluña**

**software center**

**C/ Tamarit, 115. 08015 BARCELONA.**
**TLF. (93) 424 17 03**

**ORDENADORES ATARI, S.A.**
**Apartado 195 - ALCOBENDAS.**
**28100 MADRID.**
**TLF. (91) 653 50 11 / 663 83 36**







*La nueva generación*



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195. Alcobendas. 28100 Madrid
Deseo recibir más información sobre el LYNX de ATARI.
NOMBRE ..........
APELLIDOS ..........
DIRECCION ..........
LOCALIDAD ..........
PROVINCIA ..........
D.P. ..........









# TORVAK THE WARRIOR

***Torvak, el guerrero, regresaba a Ragnor, su aldea natal, cinco años después de haber partido de ella rumbo a una guerra larga y sangrienta de la que pocos habían sido capaces de sobrevivir. Tras tanto tiempo lejos de su familia y amigos, Torvak recorría las llanuras que le separaban de su hogar con el paso vivo, ansioso por volver a encontrarse en compañía de aquellas personas y lugares que añoró en silencio durante estos largos años. Sin embargo, su fino instinto, agudizado por los combates, le hizo comprender que las cosas habían cambiado mucho desde su partida.***

En efecto, era el mismo intenso hedor a muerte, tantas veces respirado en los sofocantes combates, el que ahora recubría con su asfixiante manto la aldea de Ragnor. Una extraña oscuridad parecía haberse apoderado del lugar, y la mayor parte de las casas habían sido quemadas o destruidas. Una opresiva sensación de angustia comenzó a invadir el corazón de Torvak al comprobar que no había rastro alguno de vida en las desiertas calles de la aldea, angustia que se convirtió en patética resignación al escuchar el aliento entrecortado del que ahora parecía ser el único superviviente.

Uno de los más venerados ancianos del consejo de la aldea yacía en el suelo y alzaba su mano temblorosa hacia Torvak. En su agonía, el anciano pudo articular unas breves y dolorosas palabras que informaron a Torvak sobre el triste destino de la hasta entonces apacible aldea. El malvado Nigromante, un oscuro personaje conocedor de los secretos de la magia negra, había aprovechado la partida a la guerra de la mayoría de los hombres de la aldea para lanzar sobre ella una diabólica sombra que destruyó las casas, eliminó a sus pobladores y acabó con todo signo de vida y vegetación en los alrededores.



FASE 1

El anciano no pudo dar más detalles, pues agotado por el esfuerzo murió entre los temblorosos brazos de Torvak. Puesto en pie, rodeado de la miseria y la desolación producida por la maldición del Nigromante, Torvak apretó los dientes en silencio lamentando con callada impotencia la suerte de su familia y el resto de los habitantes de la aldea. Su corazón se llenó súbitamente de odio y deseo de venganza. En pocos minutos Torvak tomaba una decisión irrevocable, atravesar los peligrosos parajes que separaban la moribunda aldea del castillo del Nigromante y acabar con él para vengar la matanza.

## El juego

Con un argumento y desarrollo escasamente originales, pero con una realización técnica realmente impresionante, «Torvak the warrior» es un juego más que añadir a la larga lista de arcades de acción en el que destruir sin contemplaciones todo lo que se nos ponga por delante. Para poder realizar el objetivo del juego, destruir al malvado Nigromante que ha traído la muerte y la desolación a Ragnor, el juego se divide en cinco fases correspondientes a otros tantos escenarios que separan la aldea del castillo donde reside el diabólico mago. En cada fase nuestra tarea consiste en avanzar sorteando a los numerosos enemigos y eliminar al guardián que custodia el acceso al siguiente nivel.

Torvak dispone de tres vidas que pueden perderse súbitamente al caer en un peligro mortal o al agotarse progresivamente su energía por el contacto con los diversos enemigos. Cuando Torvak es alcanzado bien por el contacto con un enemigo o bien por sus disparos saldrá brevemente despedido en dirección opuesta y contará con unos instantes de inmunidad durante los cuales su figura permanecerá parpadeante.

Nuestro héroe se encuentra armado inicialmente con un hacha de doble filo, pero en diversos puntos del juego podrá encontrar otras tres armas diferentes que poseen una eficacia en combate notablemente superior: espada, martillo y estrella del alba (una bola punzante atada a una cadena). Cada arma posee sus propias capacidades y limitaciones, de forma que solamente con el uso será posible apreciar los golpes más eficaces para cada una de ellas, si bien en líneas generales puede decirse que el hacha y el martillo son armas de corto alcance mientras que la espada y la estrella pueden alcanzar enemigos situados a mayor distancia.

Las armas no sirven únicamente para combatir contra nuestros agresores (que pueden necesitar de uno a tres impactos en función de su tamaño y peligrosidad) sino también para destruir unas estatuas que, tras ser alcanzadas dos veces, dejan al descubierto el objeto que guardaban: joyas y piedras preciosas que proporcionan grandes cantidades de puntos, cápsulas de poder que incrementan la potencia del arma, saquitos que contienen 5 ó 10 hechizos, escudos que proporcionan inmunidad a un número limitado de impactos, iconos que aumentan la velocidad y resistencia de Torvak, esferas que otorgan energía adi-






Los mapas de estas páginas han sido íntegramente realizados utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista **Micromanía**.







**Debido al enorme tamaño del mapa que presentamos en esta ocasión, hemos seleccionado para vosotros algunos de los fragmentos más interesantes de las cinco fases que lo componen.**



cional e incluso estatuillas que incrementan el número restante de vidas.

Los hechizos y escudos quedan reflejados en sendos marcadores numéricos en el panel superior, y la potencia del arma viene representada por un máximo de cuatro barras verticales situadas a la derecha de dichos marcadores. En algunos niveles las estatuas se encuentran ocultas detrás de rocas o troncos de árbol.

La potencia de cualquiera de las cuatro armas puede multiplicarse si tenemos en nuestro poder uno o varios hechizos. En ese momento si mantenemos pulsado el botón de disparo observaremos en el panel superior que una esfera azulada crece de tamaño indicando la potencia del hechizo. En el momento de liberar el disparador la magia provocará que nuestra arma sea proyectada a larga distancia en la dirección en la que estuviéramos mirando en dicho momento, lo que nos permite destruir a todos los enemigos que atraviese en su recorrido.

Este mecanismo funciona del mismo modo para las cuatro armas si el hechizo es aplicado hacia arriba, izquierda o derecha. Sin embargo, si lanzamos nuestro arma hacia abajo se producirá un efecto especialmente devastador que varía para cada arma: el hacha y la estrella lanzan cuatro chispas de fuego en las cuatro diagonales, la espada envía dos potentes llamaradas en horizontal y el martillo hace temblar el suelo destruyendo a cuantos enemigos se encontraran en ese momento en la pantalla.

## Los niveles

Dado que el programa posee un desarrollo completamente arcade hemos optado por renunciar a una explicación detallada de todos los pasos a realizar, explicación que además de larga y aburrida sería prácticamente inútil pues cada uno de los cinco niveles sigue una estructura prácticamente lineal que hace casi imposible perder la orientación. Básicamente los niveles deben ser recorridos de izquierda a derecha, si bien en algunas ocasiones hay varias rutas para llegar al mismo lugar.

Como ya es norma en juegos de este tipo, cada fase se divide en un número variable de subniveles de forma que si somos eliminados el juego se reanuda al comienzo del último subnivel visitado. Tal como señalamos anteriormente al final de cada nivel deberemos destruir a un




enemigo de grandes dimensiones y elevada potencia destructiva que necesitará un elevado número de impactos para ser eliminado y permitirnos acceder a la siguiente fase.

## Nivel 1. La aldea

La acción comienza entre las casas derruidas de Ragnor y las llanuras que la rodean. Nuestros primeros enemigos serán los Orcos, horribles engendros mezcla de hombre y lagarto, avispas, gusanos y flores de apacible apariencia que no dudarán en atacarnos con su veneno si nos ponemos a su alcance, mientras que más avanzado el nivel harán su aparición los primeros hombres de piedra (criaturas de roca que permanecen inmóviles confundiéndose con el paisaje hasta que cobran vida cuando Torvak se acerca a ellas), peligrosos arqueros lanzando sus flechas y poderosos verdugos armados con mazas.

En este nivel hacen su aparición elementos que serán habituales en el resto de las fases del juego, como las plataformas solitarias o en grupos (casi siempre verticales) que nos permiten alcanzar lugares de otro modo inaccesibles. Será necesario tener cuidado con los charcos, si bien solamente los más profundos son mortales ya que los demás pueden ser cruzados sin temor, y evitar caer a la cascada situada al comienzo de la segunda de las tres secciones en las que se divide esta fase. El gran ciervo gigante que custodia el final de este nivel podrá ser eliminado con mayor facilidad si hacemos uso de los hechizos que a buen seguro hemos ido recogiendo a lo largo del camino.

## Nivel 2. El pantano

El aire comienza a hacerse irrespirable al internarnos en los malolientes pantanos situados al pie de las grandes montañas. Sus aguas fangosas están pobladas por una rara variedad de peces carnívoros que no dudarán en salir a la superficie para atacarnos, mientras que los suelos firmes son recorridos por unos enanos equipados con espadas y armaduras, gigantescos reptiles, manos que surgen de las profundidades y murciélagos con forma de dragón.

Es posible atravesar los pantanos a pie, pero debemos saber que Torvak se hunde lentamente en ellos si permanece quieto demasiado tiempo. Por otro lado sólo algunos pantanos son lo suficientemente profundos como para constituir un peligro realmente serio para nuestro protagonista, el cual deberá prestar más atención a saltar en el momento justo para acceder a las plataformas que le permitirán dejar atrás mortales lagos de lava ardiente. Una nueva y devastadora criatura, el insectoide, nos espera al final de esta fase.

# CÓDIGO SECRETO

## AMIGA

### TURRICAN

Cada mez recibimos un truco distinto para este juego y es que parece que os ha gustado mucho y hay muchos de vosotros dándole gusto al gatillo. Esta vez la cosa consiste en poner BLUES-MOVIL en la tabla de records para conseguir empezar el programa con 99 vidas.

*José Lacruz Gimeno (Valencia)*

### PROPHECY 1: THE VIKING CHILD

Aquí tenéis los tres primeros códigos de la versión Amiga: IMAGITEC, JOJO SAN y GUSTAVUS.

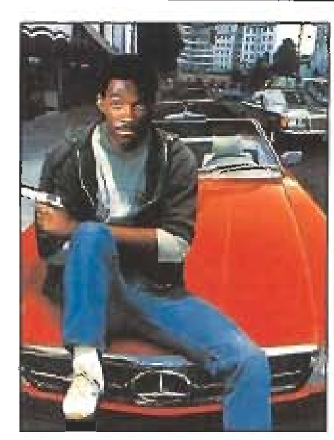
*Adrian «Anthrax» Rodríguez (Cádiz)*

### STUNT CAR RACER

Dos jugones madrileños han descubierto un detalle curioso en este juego. El truco funciona en los dos circuitos de la cuarta división y más adelante la cosa depende de vosotros. Salid muy fuerte y deprisa hasta llevarle a vuestro contrincante unos 400 metros. Luego podéis reducir hasta una velocidad cómoda porque no os alcanzará.

*Daniel Nogal y Juan Pablo Méndez (Madrid)*

### BEVERLY HILLS COP



¿Quiéres ser un Superdetective en Hollywood? Pues nada más fácil si tecleas MELLIE en la pantalla de selección de la dificultad.

*Edgar Gutiérrez Diz (Pontevedra)*

### SHADOW OF THE BEAST

Este truco que nos mandan desde las Islas Afortunadas va a serle muy útil a otro amigo que nos lo pidió hace muy poco tiempo. Cuando aparezca la palabra Beast pulsad, a la vez, el disparo y el botón izquierdo del ratón y no soltarlos hasta que el juego pida el disco número dos. Una advertencia: no uséis autofire.

*José Agustín García (Tenerife)*

## PC

### SOL NEGRO

Inmunízate contra los enemigos siguiendo estas instrucciones; llega hasta la jaula donde está prisionera tu amada, sitúate en la parte más alta de la derecha y pulsa EGOS. ¡Tachaaaan!

*Pedro J. De Francisco (Zaragoza)*



### PIRATES!

Si quieres ganar todos los duelos aunque tengas menos hombres que el enemigo no sueltes desde el principio la tecla de estocada larga, o sea el número siete del teclado adicional, hasta que el contrario se rinda.

*Ignacio Goula (Zaragoza)*

### KINGS OF THE BEACH

Con estos códigos que nos ha proporcionado un amiguete del Sur vamos a poder echar un partido en casi cualquier lugar del mundo. Ve a la tienda hacia donde está la clave y escribe: SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE o SUNDEVIL. Y acto seguido podrás visitar las playas más importantes del planeta.

*Angel Guimera (Cádiz)*

### BLOCKOUT

Esto, más que un truco, es una curiosidad y una invitación a los maestros del pincel informático ¿Sabíais que las pantallas de este juego pueden cargarse directamente con el programa de Electronic Arts: De Luxe Paint? Pues ya lo sabéis, a retocar chicos.

*Antonio Lozano Martínez (Madrid)*

### ENCHANTED

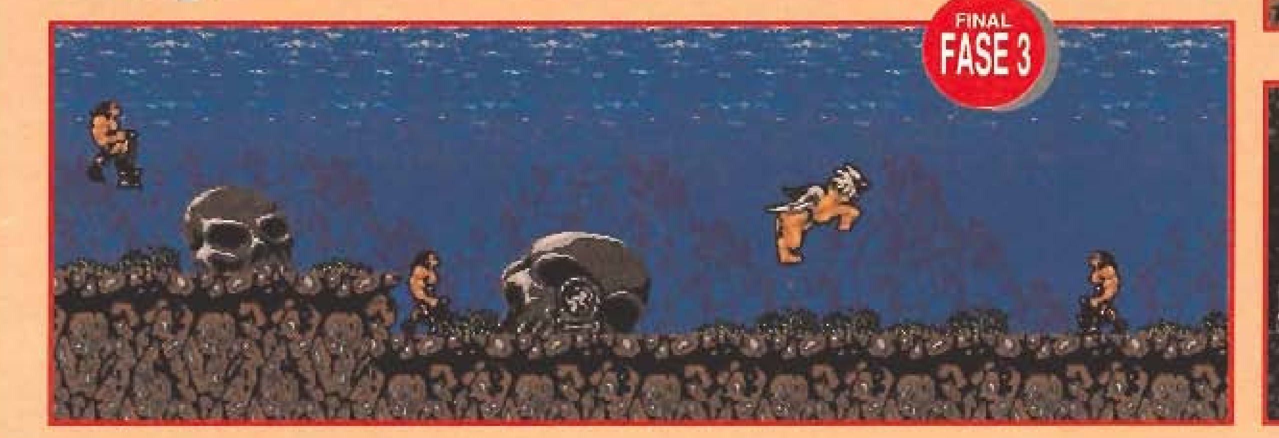
Para obtener vidas infinitas, pulsa en el menú, las letras que forman la extraña palabra de: BIFIDUS48.

*Pedro Herrero (Madrid)*



FINAL FASE 1




# TORVAK THE WARRIOR

### Nivel 3. Las montañas

Las altas montañas que separan las llanuras de Ragnor de los dominios del Nigromante son parajes sumamente más peligrosos que los niveles recorridos hasta ahora, pues las cuatro secciones en las que se divide esta tercera fase están llenas de cuestas, precipicios, plataformas y salientes de roca que dificultarán nuestro avance.

Junto a enemigos ya conocidos como los hombres de piedra harán su aparición otras peligrosas criaturas: grandes orugas, escorpiones, águilas, indígenas armados con lanzas y extrañas criaturas equipadas con largas mazas. Habrá que extremar las precauciones en dos puntos especialmente peligrosos, sendas cascadas en las que la única manera de llegar sanos y salvos a la otra orilla consiste en saltar por unos estrechos salientes de roca. El enemigo del final de este nivel es el gryphon, una peligrosa criatura con cuerpo de león y cabeza y alas de águila que resultará especialmente peligrosa cuando decida levantar el vuelo para atacarnos.

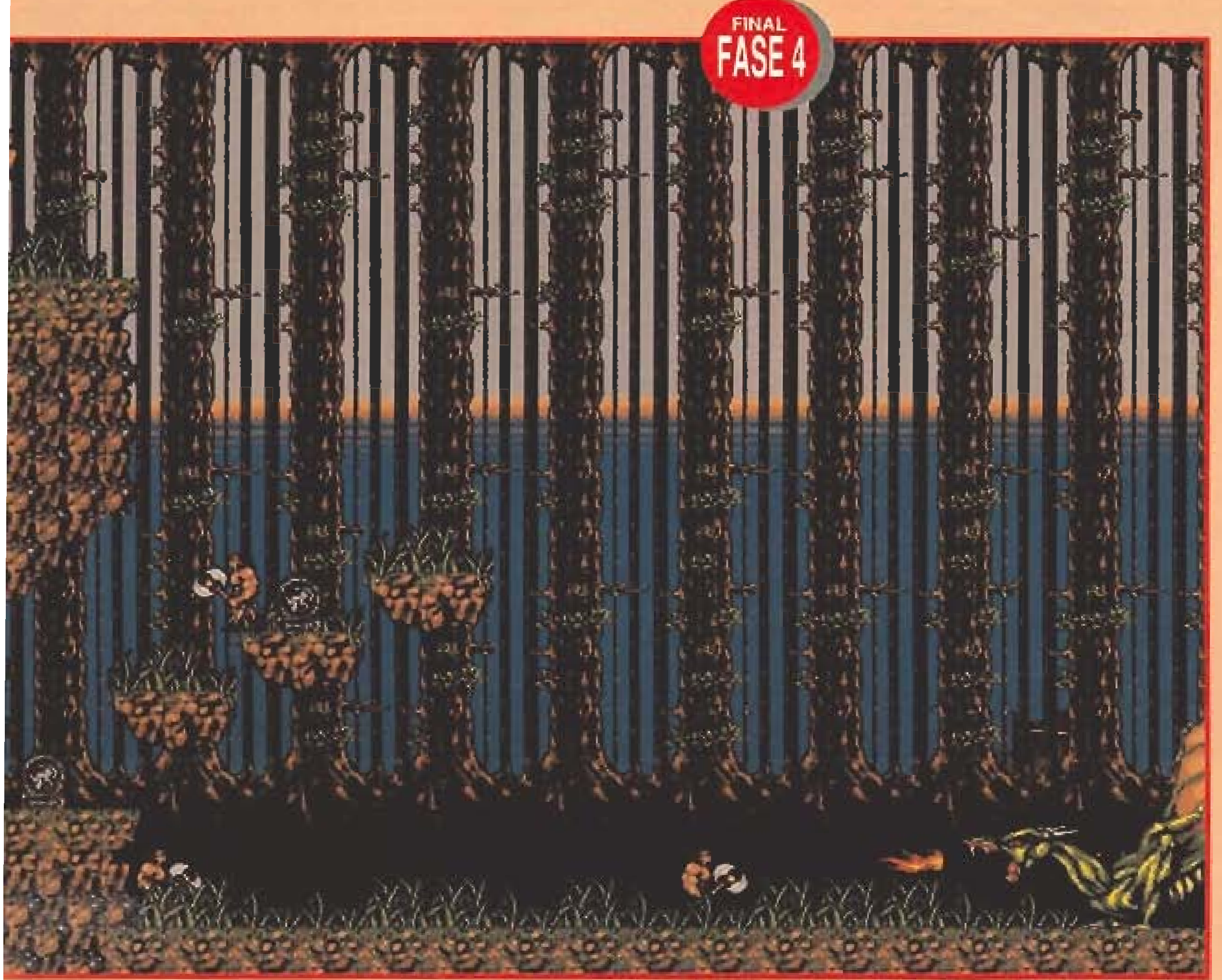
### Nivel 4. La jungla

Un laberinto de árboles milenarios rodea a Torvak amenazando con sepultarle en su sofocante atmósfera cargada de inquietantes sonidos y humedad. A diferencia de los demás niveles, relativamente lineales, esta cuarta fase destaca por las dificultades de orientación: el camino no es siempre de izquierda a derecha, pues será necesario hacer correcto uso de las plataformas naturales para tomar altura en el momento oportuno y retroceder si es necesario sabiendo que una vez en las copas de los árboles podremos tomar de nuevo la dirección habitual.

Por si fuera poco, todos los pobladores de la jungla parecen haberse puesto de acuerdo para dificultar nuestro camino, pues a los ya conocidos Orcos, avispas y flores venenosas se unen armadillos que lanzan flechas en varias direcciones, enormes arañas, extraños dragones rosados y por si fuera poco los componentes de una belicosa tribu de amazonas.

Esta fase se divide en tres secciones, de las cuales la primera y la tercera son las más complejas pues poseen esa estructura laberíntica de la que acabamos de hablar. Es recomendable utilizar las plataformas siempre que sea posible, evitar caminar por el suelo, comenzar a ascender en cuanto la posición de las plataformas nos lo permita, destruir por sistema a todos los enemigos (incluyendo a las flores, pues un mal contacto puede tener luego fatales consecuencias) y tener muchísimo cuidado y paciencia en la subida, pues en casi todas las plataformas hay algún enemigo que, si no es eliminado a tiempo, puede alcanzar-

**El corazón de Torvak, endurecido por la guerra, se llenó súbitamente de odio mientras tomaba una decisión irrevocable: acabar con el Nigromante.**







nos y hacernos caer al vacío, obligándonos a repetir el trecho que fatigosamente acabábamos de recorrer. La sección intermedia, por suerte, transcurre en el interior de un templo y es notablemente más sencilla que las otras, si bien en dos puntos será necesario saltar hábilmente por unas plataformas inmóviles de roca para superar grandes abismos similares a las cascadas del nivel anterior. Aunque sin duda nos encontraremos agotados por el esfuerzo, aún nos queda un último peligro, un gigantesco dragón que solamente podrá ser eliminado mediante repetidos impactos en su cabeza al mismo tiempo que esquivamos sus llamas.

### Nivel 5. El castillo

Por fin hemos llegado a la morada del diabólico Nigromante, y casi podemos sentir la impaciencia de Torvak consumido por sus deseos de venganza. Esta última fase posee un número de subnivèles muy superior al habitual, trece, aunque todos ellos de dimensiones relativamente reducidas. Solamente los arqueros, los verdugos y los hombres de piedra nos resultarán familiares, pues a lo largo de las diversas secciones de este nivel harán su aparición vampiros (algunos de los cuales se encuentran petrificados formando parte de la decoración del castillo y cobran vida cuando Torvak se acerca a ellos), monjes que lanzan poderosos conjuros, extraños caracoles que surjen del suelo y gruesos carceleros que se dejarán ver sobre todo en las secciones de mazmorras. Por lo demás el recorrido es sencillo pues al no bifurcarse en casi ningún lugar no permite albergar dudas sobre la orientación. Sí es cierto que tendremos que bajar y subir muchas escaleras, así como usar diversas plataformas móviles y recorrer estancias que nos pondrán los pelos de punta ante la profusión de cadáveres, guillotinas y despojos humanos prácticamente irreconocibles.

Cuando consigamos llegar a la última sección y destruyamos al guardián de este quinto y último nivel, la serpiente de la calavera, hará su aparición el mismísimo Nigromante, el diabólico ser que aprovechó la ausencia de Torvak para arrasar la pacífica aldea de Ragnor. Al mismo tiempo que se defiende lanzando poderosos conjuros, Nigromante intenta confundir a Torvak desapareciendo y apareciendo en otro lugar a intervalos regulares, sabiendo además que solamente es vulnerable en los escasos segundos en los que se encuentra completamente materializado. Pero los trucos de Nigromante no sirven de nada contra un guerrero endurecido por el odio y los combates, y el fin de la lucha sólo es cuestión de tiempo.

Tras su victoria sobre su enemigo Torvak puede salir de nuevo del infame castillo y contemplar desde el exterior como los oscuros muros de la que fuera morada de tan maligno personaje se resquebrajan ante la atenta mirada de la luna. ■

**El juego consta de cinco fases, que se corresponden con los diferentes escenarios que separan la aldea del castillo, divididas a su vez en varios subniveles.**

*Pedro José Rodríguez*

# CÓDIGO SECRETO

## SPECTRUM

### MIDNIGHT RESISTANCE

Si andáis cortos de vidas y estáis en la cuarta fase, no os preocupéis. Si disparáis a los peces de las cataratas obtendréis una vida extra por cada uno.

*Jose Miguel Sánchez (Madrid)*

### GREMLINS II

Para los que tengáis un Plus 3, posibilidad de meter unos pokes en la memoria de vuestra máquina y además os guste matar Gremlins, no tenéis más que pokear 35622,0 en la primera fase; 34360,0 en la segunda, 35211,0 en la tercera y la cuarta y 34402,0 en la última. Resurrección garantizada.

*Pedro J. Rodríguez (San Sebastián)*

### PARIS - DAKAR

Si usáis como código el nombre MICHELLE, parece que a los programadores les gustan los Beatles, os clasificaréis en primer lugar para la última etapa y además con un montón de dinero para equiparos perfectamente.

*Lord Halcón (Valencia)*

### SATAN



Ahí tenéis la clave por la que muchos suspirábais, que todo llega: 01020304 ¡Ojo! Es para la versión de Plus 3.

*César Fernández Sánchez (Madrid)*

### GEMINI WING

Otro arcade en el que lo vas a tener más fácil: el código de la última fase es FINALFX.

*Daniel Ordóñez (Barcelona)*

### THE NEWZEALAND STORY

Pulsando a la vez las teclas Q, W y L pasaréis al nivel siguiente. Así de fácil.

*Roberto Vallejo (Burgos)*

## AMSTRAD

### MYTH



Si has conseguido llegar a la cuarta fase, ¡qué hábil!, en la tercera puerta, empezando por la izquierda salta hacia la derecha, rompe un cofre, coge el amuleto y sigue hacia la derecha. Verás un amuleto igual al que llevas en la parte superior de una de las pantallas. Sitúate debajo, elige el amuleto que llevas y aprieta fuego para conseguir las vidas que quieras.

*J. Aurelio Corbi Molina (Alicante)*

### PRO-TENNIS TOUR

¿Quiéres emular a los grandes de la raqueta? Cuando el ordenador tenga el servicio, sube a la red antes de que saque. Desde allí le podrás hacer una volea y ganarle fácilmente.

*Ramón Aznar Sedo (Tarragona)*

### LA ESPADA SAGRADA

Tenemos aquí guardados unos pokes que os van a venir muy bien para llegar al final de este estupendo juego de Topo, desgraciadamente funcionan únicamente en la versión de disco.

Vidas infinitas en las dos primeras fases:
Poke # 9515,0 y
Poke # 9B64,0
Agua infinita
Poke # 94B5,0 y
Poke # 9DBE,0

En los otros dos niveles
Vidas infinitas:
Poke # A4AF,0 y
Poke # AB02,0
Energía infinita:
Poke # A44B,0 y
Poke # AD02,0

*Pedro Jose Rodríguez (San Sebastián)*

### SATAN

En la primera parte del juego hay unas ventanas que, aparentemente no tienen ninguna utilidad, pero si te introduces por ellas siempre te darán armas y tiempo extra. Para redondear deciros que la clave de la segunda parte es 01020304.

*Sergio Pascual Beriain (La Rioja)*






VENTA POR CORREO

**HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO**
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 227 39 34 (3 líneas)
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

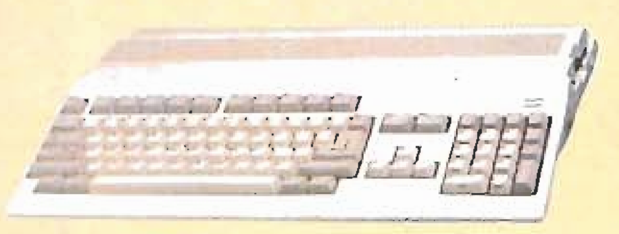
**24 h.**
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. LO TIENES EN CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVÍO. ¡LLÁMANOS!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

# AMIGA 500






## DE REGALO EL PACK CREACCIÓN Y FANTASÍA

—Deluxe Paint
—Deluxe Music
—Delux Vídeo
—Budokan
—AMC
—Afterthe War

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE LO PIERDAS

**Y SI COMPRAS TU AMIGA 500 CON EL MONITOR 1084 STEREO TE REGALAMOS UN CONVERTIDOR TV**

**EL PRECIO NO TE LO VAS A CREER ¡¡¡LLAMANOS!!!**








**NUEVO PRECIO AHORA MÁS BARATO**

**ADEMÁS TENEMOS PACK DE VIDEOEDICIÓN**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2.° Floppy<br>Senlock<br>TV TEXT<br>TV SHOW | Disco Duro 20 MB<br>Senlock<br>TV TEXT<br>TV SHOW | 2 |






EN TU CASA EN 24 h.

GAME BOY + JUEGOTETRIS + AURICULARES 18.900 ptas.

**TITULOS GAME BOY**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ninjaturtles | 4.495 | Super Mario Land | 3.995 | Dead Heat | |
| Batman | 4.495 | Sotf | 3.995 | Scrabble | 3.995 |
| Nemesis | 4.495 | Tennis | 3.995 | Ishido | 3.995 |
| AIX | 3.995 | Chase HQ | 3.995 | NFL Football | 3.995 |
| Battle Pins Pon | 3.995 | Motores Maniac | 3.995 | Skate Dic | 4.495 |
| Bubble Ghost | 3.995 | Pin Ball 66 | 3.995 | Tasmania Story | 3.995 |
| Alleg Wax (Arkanoid) | 3.995 | Castelvania | 4.495 | Turtles/Footclan | 4.995 |

**SI SE ESTROPEA TU AMIGA NOSOTROS TE LO REPARAMOS**












# ATARI 520 ST FM

## 59.900 ptas.

ATARI 520 STE + 20 juegos + 7 utilidades - **84.900**
ATARI 1040 STE -**114.900** MONITOR B/N -**27.000**
MONITOR COLOR -**55.000** CABLE EUROCONECTOR - **3.500.** UNIDAD 3 ½ EXTERNA -**24.900**
GENLOCK GST40 -**52.900**

## ATARI LYNX

**32.900 ptas.**
Incluye California Games

| | | | |
|---|---|---|---|
| SLIME WORLD | 3.900 | GATES OF ZENDOCOM | 3.900 |
| KLAXX | 3.900 | ELECTRO COP | 3.900 |
| CHIP CHALLENGER | 3.900 | ROAD BLASTER | 3.900 |
| GAUNLET III | 3.900 | XENOPHOSE | 3.900 |
| | | M.S. PAC MAN | 3.900 |

**COMPATIBLES TAMDON**

| | |
|---|---|
| PC X-20 (XT) 20 Mb Mono | 114.000 |
| PC X-20 (XT) 20 Mb VGA Mono | 134.000 |
| PC X-20 (XT) 20 Mb VGA Color | 169.000 |
| PCA 20 (AT) 20 Mb Mono | 179.000 |

*Otras marcas o configuraciones consultar

**CARTUCHOS NINTENDO**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Mando a distancia | 7.200 | Batman | 7.250 | Silent Service | 6.990 |
| Pistola con juego | 8.900 | Double Dragon II | 7.250 | Kug-Fu | 3.900 |
| Tortugas Ninja | 7.250 | Pin Ball | 3.900 | Xevious | 6.500 |
| Rygar | 6.500 | Ghost'n Goblins | 6.500 | Legend of Zelda | 8.250 |
| Metal Gear | 6.500 | Boubble Bobble | 6.500 | Goonies 2 | 6.500 |
| Tennis | 3.900 | Tetris | 6.500 | Top Gun | 6.500 |
| Soccer | 3.900 | Supe Mario Bros | 4.200 | Bionic Commando | 7.250 |
| Gradius | 6.500 | Mega-Man | 6.500 | Skate or die + Pad | 5.500 |

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM



15.900 ptas.

**COMPLEMENTOS AMIGA**

| | |
|---|---|
| Action Replay A-500 Versión II | 13.500 |
| Alfombrilla ratón | 995 |
| Cable Amiga Euroconector | 2.500 |
| Chip 256 KS | 1.700 |
| Camara B/n para digiview | 29.900 |
| Disco duro 20 mb A-500 XP 8 mb-512KS | 95.900 |
| Disco duro 40 mb A-500 XP 8 mb-512KS | 108.900 |
| DG 40 Filtro RGB automático y manual | 33.900 |
| Disco duro 40 mb Quant SCSI A-200 | 99.900 |
| GST 40 Genlock calidad profesional | 52.900 |
| GST Gold SP Genlock profesional Y/C | 134.900 |
| Digitalizador Audio Stereo Semiprofesional | 22.900 |
| Digitalizador de vídeo Digi View Gold 4.0 | 24.900 |
| Vidi Amiga Digit. tiempo real B/N | 25.900 |
| Disquetera 3,5 externa Amiga | 16.900 |
| Disquetera 5 ¼ externa Amiga | 25.900 |
| Disquetera 3,5 interna A-200 | 15.900 |
| Filtro monitor 1084 FLICKER Master | 2.700 |
| Animation Studio Disney | 16.500 |
| Deluxe Paint III (Gráficos) | 19.500 |
| Audio Master II (digitalización sonido | 13.500 |
| Genlock Nhs | 49.900 |
| Ampliación 512 KS | 13.900 |
| Ampliación 512 K ampliable 1,8 Mb-A500 | 28.900 |
| Ampliación 1,8 Mb A-500 | 48.900 |
| Baseboard A-500 512 KS ampliables a 4 Mb | 33.900 |
| Ampliación 2 Mb A-200 supra ampli. 8 Mb | 49.900 |
| Ampliación 2 Mb disco duro A-500 supra | 49.900 |
| Ampliación Ext. A-500 2 Mb 512 KS NHS | 31.900 |
| Midi | 9.900 |
| Modem externo 2400 baudios | 21.900 |
| Modulador A-520 pal A-500 | 6.500 |
| Ratón Amiga Golden Image | 3.900 |
| Ratón óptico C-1000 «sin bola» | 7.900 |
| Tableta + estilete + software Amiga | 78.900 |
| Tarjeta XT Amiga 500 | 59.900 |
| Tarjeta XT Amiga 2000 | 59.900 |
| Cyclone (copión con hardware) | 7.900 |
| Convertidor TV para monitor | 12.900 |
| A-MAS (Midi + Sampler) | 25.900 |
| Separador de colores NHS | 33.500 |
| Aegis Sonix (Música) | 11.500 |
| Maxiplan 500 (gestión) | 18.500 |
| Contabilidad general (gestión) | 25.000 |
| Pagestrem (Autoedición) | 23.800 |
| Fantavisión (animación) | 7.995 |

SEGA®




# MEGADRIVE 38.900 ptas

**CARTUCHOS**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Thunderforce II | 6.990 | Last Battle | 6.990 | Ghouls'n Ghosts | 8.490 |
| Zoom | 5.990 | Alex Kid in E.C. | 5.990 | Rambo III | 5.990 |
| Ghostbusters | 6.990 | Forgotten Worlds | 6.990 | Mystic Defender | 6.990 |
| Truxton | 6.990 | Super Thunderblade | 6.990 | Space Harrier II | 6.990 |
| Super Hang-On | 6.990 | Revenge of Shinobi | 6.990 | Golden Axe | 6.990 |
| Super Monaco G.P. | 6.990 | Cyberball | 6.990 | E. Swart | 6.990 |
| Baseball | 6.990 | Basketball | 6.990 | World Cup Italia 90 | 5.990 |
| A.P. Tournament Golf | 6.990 | Columns | 5.490 | Populus | 8.490 |

**PERIFERICOS SEGA MEGADRIVE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Joystick profesional XE-8 | 5.990 | Cable vídeo monitor | 1.499 |
| Convertidor para cartuchos | | Power PAD | 2.599 |
| SEGA 8 bit | 6490 | Arcade Power Stick | 7.900 |

**CARTUCHOS JAPONESES**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adaptador para | | Rastan Saga II | 5.990 | Phelios | 5.990 |
| cartuchos Japoneses | 3.990 | Arrow Flash | 5.990 | Moon Walker | 5.990 |
| Curse | 4.990 | Fligh Sork | 5.990 | Dinamite Duke | 5.990 |
| Darwin 4081 | 4.990 | Super Real Basketball | 5.990 | Ghostbuster | 6.990 |
| Burning Force | 5.990 | Klaxx | 5.990 | Rainbow Iscand | 6.990 |
| Insector X | 5.990 | Whip Bosh | 5.990 | Zany Golf | 6.990 |
| Axis | 5.990 | Cyberball | 5.990 | | |

NUEVO CLUB ALQUILER SEGA EN LA TIENDA MAIL DE MONTERA




**MASTER SYSTEM 16.900 ptas.**

**MASTER SYSTEM + 19.900** Incluye pistola y Safari Hunt

**CARTUCHOS SEGA**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Action Fighter | 1.990 | After Burner | 5.990 | Alex Kidd-High | |
| Alien Sindrome | 5.590 | Altered Beast | 5.590 | Double Hawk | 5.590 |
| Bomber Raid | 5.590 | California Games | 5.590 | Captain Silver | 5.590 |
| Chase HQ | 5.590 | Cloud Master | 5.590 | Dynamite Dux | 5.590 |
| Fantasy Zone | 1.990 | Golden Axe | 5.590 | Great Baseball | 5.590 |
| Out Run 3D | 5.590 | Penguin Land | 5.590 | Psyco Fox | 5.590 |
| R-Type | 5.990 | Rambo III | 5.590 | Rastan | 5.590 |
| Rescue Mission | 4.990 | Fire and Forget II | 6.990 | Secret Commnad | 1.990 |
| World Games | 5.590 | Shinobi | 5.590 | Golf Mania | 6.590 |
| Super Tennis | 1.990 | Thunder Blade | 5.590 | Transbot | 1.990 |
| Vigilante | 5.590 | Wonderboy III | 5.590 | Zaxxon 3D | 5.590 |

**CONSOLA GX 4000**
**19.900 ptas.** AMSTRAD

**NOVEDAD**
*Impresoras*
STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.




STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
Cables incluidos

EN LAS TIENDAS MAIL PUEDES ENCONTRAR TODO ESTO Y MUCHAS COSAS MÁS. DESCUENTOS ESPECIALES EN SOFTWARE

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRECIOS IVA INCLUIDO

## TIENDAS MAIL SOFT

Atocha — P.º Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID **Tel. 227 82 25**

SOL — Montera 32, 2.º 28013 MADRID **Tel. 522 49 79**

EN NAVIDAD ABRIMOS SÁBADOS TARDE

# MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 227 39 34 (3 líneas)
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

## SUPER NOVEDADES

| TITULO | SPECT | AMST | COM | MSX | ADIS SP+3 | PC5¼ PC3½ | AMIG ATARI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Battestorm | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Carlos Sainz | 1295 | 1295 | | 1295 | 2250 | 2850 | |
| Carrier Comand | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Champ | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2850 |
| Chase HQ II | 1200 | | | 1200 | | | 2250 |
| Chess Houser | | | | | | 2495 | |
| Chess Simulator | | | | | | 2250 | 2250 |
| Cougar Force | | | | | | 3150 | 3150 |
| Crime Does Not Pay | | | | | | 2950 | 2950 |
| Cronoquest II | | | | | | 3990 | 3990 |
| Days of Thunder | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Desafío Total | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | | 2250 |
| Dick Tracy | 1295 | | 1295 | | | 2595 | 2595 |
| Donald y Alfabeto Mágico | 1295 | 1295 | 1295 | | 2350 | 2595 | 2595 |
| Duck Tales (Disney) | | | | | | 2595 | 2595 |
| El asombroso Spiderman | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| El tren expreso de Goffy | 1295 | 1295 | 1295 | | 2350 | 2595 | 2595 |
| Elvira | | | | | | 4995 | 4995 |
| Eswat | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| European Superleague | 1100 | 1100 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Fire | | | | | 2250 | 2850 | 2850 |
| Flimbow's Quest | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Front Line (Estrategia) | | | | | | 2850 | 2850 |
| Gazza II (Paul Gascoin) | 1200 | | 1200 | | | 2250 | 2250 |
| Gheisa | | | | | | 3150 | 3150 |
| Golden Axe | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Golden Basket | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | 2850 |
| Gremlins II | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 3900 | 3900 |
| Hong Kong Phooy | 1450 | 1450 | 1450 | | | | 2495 |
| Jai Alay | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Karateka | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Laser Squad | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 2250 | 2450 | 2450 |
| Line of Fire | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Lotus | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Mikey y la fuga del Zoo | 1295 | 1295 | 1295 | | 2350 | 2595 | 2595 |
| Mountain Bike | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Mr. Dot Run Run | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Nar | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Night Hunter | 1300 | 1300 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Ninja Remix | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | |
| Pack 3 war games | | | | | | 5500 | 5500 |
| Pack 4 aventuras | | | | | | 4995 | 4995 |
| Pack Challengers | 1500 | 1500 | 1500 | | 2500 | 3900 | 3900 |
| Pack Full Blast | | | | | | 3900 | 3900 |
| Pang | 1200 | | | | | | 2250 |
| Ranx Xerox | | | | | | 2500 | 2500 |
| Rescate en el Golfo | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Rick Dangerous II | | | | | | 2250 | 2250 |
| Ring of Medusa (Estrategia) | | | | | | 2950 | 2950 |
| Robocop II | 1350 | | | 1350 | | | 2250 |
| Rocket Drif (War Game) | | | | | | 2650 | 2650 |
| Ruff & Reddy | 1450 | 1450 | 1450 | | | | 2495 |
| Saint Dragon | 1300 | 1300 | 1300 | 1300 | 2250 | | 2500 |
| Second World | | | 1200 | | | 2250 | 2250 |
| Sito Pons | 1295 | 1295 | | | 2250 | 2850 | |
| Strider II | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Stund Runner | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Stwffle Puck Cafe | | 1300 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Subbuteo | 1400 | 1400 | 1400 | | 2450 | 3150 | 3150 |
| Super off Road Racer | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Super Skweek | | 1200 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Supercar | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | |
| Swat | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Twin World | 1300 | 1300 | 1300 | | 2250 | | 2250 |
| W.C. Boxing Manager | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2850 | 2850 |
| Wing of Fury | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Yogui Bear & Firends | 1450 | 1450 | 1450 | | | | 2495 |
| Yogui Great Scape | 1450 | 1450 | 1450 | | | | 2495 |

## PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

| TITULO | PC5¼ PC3½ | AMIG. ATARI |
|---|---|---|
| 3D Helicpter Simulador | 4190 | 4190 |
| 688 Attack Sub | 5000 | 5000 |
| Dragon's Lair I | 9995 | 9995 |
| Dragon's Lair II | 9995 | 9995 |
| Dragons Breath | 3990 | 3990 |
| F-16 Combat Pilot | 4995 | 4995 |
| F-29 Retaliator | 3990 | 3990 |
| Falcon | 5000 | 5000 |
| Flight Simulator V 4.0 | 9995 | |
| Indiana Adv. Castellano | 5490 | 5490 |
| ATF 2 | 3995 | |
| Loom | 3990 | 3990 |
| Maniac Mansion | 3990 | 3990 |
| Murder | 3990 | 3990 |
| Operation Stealth | 3990 | 3990 |
| Space Ace | 9995 | 9995 |
| Steel Thunder (Tank Simul) | 5000 | |
| Their Finest Hour | 5590 | 5590 |
| Wolfpack (S. Submarino) | 4200 | 4200 |

## SUPER OFERTAS 8 Bits

### JUEGOS A 395 ptas.

**SPECTRUM**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Altered Beast, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II.

**AMSTRAD**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II.

**COMMODORE**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II.

**MSX**

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Aventura Origin·il, Abadia del crimen, Shinobi, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II.

Existencias limitadas en ofertas.

### JUEGOS A 195 ptas.

**SPECTRUM**

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Pantera Rosa, Wets Bank.

**AMSTRAD**

Lovingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank, Toys, Rescate.

**MSX**

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Zipi Zape, Mortadelo, Pantera Rosa, Sabotaje.

**COMODORE**

Bitmania, Pantera Rosa.

## SUPER OFERTAS 16 Bits

### JUEGOS A 995 ptas. PC 5 1/4 - PC 3 1/2

Mortadelo II, Double Dragon II, Test Drive II, Magic Jhonson Basket, Simulador Tenis, Kung Fu, Abadia del crimen, Sol Negro, Mutant Zonez, Gonzalez, Ulises, Corsarios, Los pájaros Bangkok, Telemak Warriors, Freddy Hardest, Phantis, Game over, Cosmic Sheriff, Circus Games, Driller, Freedom, Roaller, Coaster, Sidewinder, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livinstone II.

**AMIGA**

Double Dragon II, Shinobi, Test Drive II, Garfield, Soldier of Linght, Wester Games, APB, Circus Games, G. Nios, Freedom, Driller, H.K.M., Roller Coaster, Run the Gauntlet, Starglider, Telemark Warrior.

**ATARI**

Double Dragon, Double Dragon II, Ninja Warrior, Garfield, La aventura original, Zany Golf, Renegade, Telemark Warrior, Marble Magness, Forgotten World, Tiger Road, Teenager Queen, Games Summer ED, Games Winter ED, Victory Road, Circus Atraction, Jungle Book, Driller, Daru Side, Roller Coaster, Freedom, Circus Games, Pacmania, Victory Road, Sidewinder.

## SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

### JUEGOS A 995 ptas.

Mortadelo II, Double Dragon II, Shinobi, Ninja Warrior, Trest Drive II, Magic Jhonson Basket, Tennis Simulator, Kun-Fu, Picapiedras, Pacmania, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II.

## DIDÁCTICOS PC-AMIGA-ATARI

| TITULO | PRECIO |
|---|---|
| Paseo por Hyde Park (Inglés inferior) ........................ | 4995 |
| Balada Big Ben (Inglés medio) | 4995 |
| Enigma en Osford (Inglés superior) ........................ | 4995 |
| 1.º pasos en inglés ............ | 4.995 |
| Top level inglés .................. | 4995 |
| Matemáticas (11-12 años) ... | 4995 |
| Matemáticas (12-13 años) ... | 4995 |
| Matemáticas (13-14 años) ... | 4495 |
| Matemáticas (14-15 años) ... | 4995 |
| Matemáticas (16-17 años) ... | 4995 |
| Matemáticas (17-18 años) ... | 4995 |
| Geografía España (sólo PC) . | 3995 |
| Geografía Europa (sóla PC) . | 4995 |
| Reproducción humana (sólo PC) | 3995 |
| Los tres cerditos se divierten (de 4 a 7 años) .............. | 3995 |
| Picsou cazador de tesoros (de 9 a 13 años) ................. | 3995 |
| Los pequeños castores en el bosque (de 7 a 10 años) .. | 3995 |

## SUPER EXITOS

| TITULO | SPECT | AMST | COM | MSX | ADIS SP+3 | PC5¼ PC3½ | AMIG ATARI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3D Tennis | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Acien Battles (War Games) | 1200 | 1200 | | | 2250 | 2450 | 2450 |
| Adidas Soccer | 975 | 975 | 975 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Adidas Tie Break | 975 | 975 | 975 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| African Trail Simulator | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Angel Nieto Pole 500 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | 2850 | 2850 |
| Aprenticce | 975 | 975 | 975 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Badlands | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Bloodwych | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | | 2250 |
| Bomber | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2850 | 2850 |
| Batman | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | 2250 | 2250 |
| Buggy Ranger | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Castle Master | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Chessmaster 2000 | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | | |
| Colosus 4 Chess | 1100 | 1100 | 1100 | 1100 | 2395 | 2950 | 2950 |
| Corrupt | 1200 | 1200 | | 2250 | 2495 | | |
| Cycles | 1200 | 1200 | 1200 | | 1950 | 2500 | 2500 |
| Dan Dare III | 1200 | 1200 | 1200 | | 1950 | 2500 | 2500 |
| Day of Thunder | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Defender of the Earth | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2450 | 2450 |
| Deliverance | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | |
| Double Dragon II | 595 | 595 | 595 | 595 | 995 | 995 | 995 |
| El oro de los Aztecas | | | | | | 2250 | 2250 |
| Emlyn Hughes | 1100 | 1100 | 1100 | | 2250 | | 2250 |
| F-15 Strike Eagle | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | 3900 | 3900 |
| Football Man. W. Cup Ed. | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2450 | 2450 |
| Football Manager II | 595 | 595 | 595 | | 1495 | 1495 | 1495 |
| Garfield II | 595 | 595 | 595 | | | | |
| Grand Prix Circuit | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| Gunboat | 1200 | 1200 | | | 1950 | 2500 | |
| Gunship | 1350 | 1350 | 1350 | | 1900 | 3990 | 3990 |
| Heroes of the Lance | 1350 | 1350 | 1350 | | 2250 | 3990 | 3990 |
| Hostages | 975 | 975 | 975 | 975 | 1900 | 2250 | 2250 |
| Italia 90 (Dro) | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| Italia 90 (Erbe) | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Jack Nicklaus Golf | | 1500 | 1500 | | 2500 | 2500 | 2500 |
| Jackson City | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2495 | |
| Kick off | 595 | 595 | 595 | | 1495 | | 1495 |
| Kick off II | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 3995 | 3995 |
| Kick off II (arbitros) | | | | | | | 1950 |
| Klax | 975 | 975 | 975 | 975 | 1900 | 2250 | 2250 |
| La aventura espacial | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1950 | 2500 | 2500 |
| La batalla de Inglaterra | 495 | 495 | 495 | | | 5595 | 5595 |
| La espada sagrada | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | | |
| La espía que me amó | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Lorna | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 3990 | 3990 |
| Mad Mix II | 1200 | 1200 | | 1200 | 1900 | | |
| Magic Jhonson Basket | 595 | 595 | 595 | 595 | 995 | 995 | |
| Midnight Resistance | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Mooriblaster | | 1100 | | | 2250 | 2250 | 2250 |
| Mundial Fútbol (Ópera) | 1200 | 1200 | | 1200 | 1900 | 2850 | 2850 |
| Narcopolice | 1200 | 1200 | | 1200 | 1950 | 2500 | |
| Oberon | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2495 | 2495 |
| P-47 | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Pack a toda maquina II | 1750 | 1750 | 1750 | | 2950 | | |
| Pack Comic arcade aventur. | 1500 | 1500 | | 1500 | 2500 | | |
| Pack de cine | 1750 | 1750 | 1750 | 1750 | 2950 | | |
| Pack genial | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | | |
| Pack Héroes | 1200 | 1200 | 1200 | | | | |
| Pack Multisport | 1500 | 1500 | | 1500 | 2500 | 3900 | |
| Pack Platinum | 1550 | 1550 | 1550 | | 2250 | | |
| Pack Ruedas de Fuego | 1750 | 1750 | 1750 | | 2950 | | |
| Panza Kick Boxing | | 1200 | | | 2250 | 2500 | 2500 |
| Pictionary | 1995 | 1995 | 1995 | | 2750 | 2750 | 2750 |
| Pimball Magic | | 875 | | | 1995 | 2250 | 2250 |
| Pirates | 1350 | 1350 | 1350 | | 1900 | 3990 | 3990 |
| Plotting | 1200 | | | | | | 2250 |
| Poli Díaz | 1200 | 1200 | | 1200 | 2250 | 2850 | |
| Puzznic | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Ra | | | 1200 | | | 2250 | 2250 |
| Rainbow Island | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Razas de noche | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | 2850 | 2850 |
| Red Storm Rasing | | | | | | 2950 | 2950 |
| Regreso al Futuro II | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Rick Dangerous | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Scramble Spirit | 1200 | 1200 | 1200 | 1200 | 1900 | | 2250 |
| Shadow of the Beast | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Shadow Warrior | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Sim City | 1350 | 1350 | | | 2250 | 3900 | 3900 |
| Sirwood | 1200 | 1200 | | 1200 | 1900 | 2850 | 2850 |
| Sly Spy | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| Snoopy | 595 | 595 | 595 | | | 1495 | 1495 |
| Snowtrike | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Soviet | 1200 | 1200 | | 1200 | 1900 | 2850 | |
| Strider | 875 | 875 | 875 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Stunt Car Racer | 1200 | 1200 | 1200 | | 1900 | 2250 | 2250 |
| Team Yankee | | | | | | 2950 | 2950 |
| Tennis Cup | | 875 | | | 1995 | 2250 | 2250 |
| Tortugas Ninja | 1350 | 1350 | 1350 | 1350 | 2250 | 2850 | 2850 |
| Trivial | 1995 | 1995 | 1995 | 1995 | 2750 | 2750 | 2750 |
| Turrican | 975 | 975 | 975 | | 1900 | | 2250 |
| TV Sport football | | | | | | 3900 | 3900 |
| U.N. Squadron | 1200 | 1200 | 1200 | | 2250 | | 2250 |
| Vulcan (War Games) | 1200 | 1200 | | | 2250 | 2450 | 2450 |

# También tenemos

**LIBROS DE PISTAS**

| | |
|---|---|
| Indy | 1200 |
| Maniac Mansion | 1200 |
| Loom | 1200 |

**VARIOS**

| | |
|---|---|
| Interface Kempston (SP) | 2475 |
| Interface Multijoystick | 3800 |
| Cable Audio + 3 | 1200 |
| Disco Pack + 3 | 2995 |
| Discology + 3 | 2950 |
| Tasword + 3 (Castelano) | 5295 |
| Hisoft Dev Pac + 3 (Castellano) | 5295 |
| Modulador TV M-1 (Ams.) | 9500 |
| Cable Casset Ams. | 1200 |
| Reset para pokear C-64 | 1500 |
| Interface Copiador Audio C-64 con fuente | 3900 |
| Interface Copiador Audio C-64 sin fuente | 2900 |
| Mdo. Interface sonido (PC) | 4495 |

**JOYSTICK**

| | |
|---|---|
| Konix Standar | 2500 |
| Konix Autofire | 2800 |
| Konix +2 +3 | 2800 |
| Joystick PC + Tarjeta | 4900 |
| Megablaster | 1500 |
| Navigator | 3.500 |
| Magnum | 2500 |
| Phasor ONE | 3200 |
| PRO-5000 | 2800 |
| Stick Ball | 995 |
| Zero Zero junior | 1200 |
| Zero Zero | 1900 |
| Zero Zero Winner | 2595 |
| Zero Zero ADS | 3500 |
| Zero Zero PC | 2800 |
| Zero Zero + tarjeta PC | 6900 |
| Telemach 200 | 7200 |

## DISCOS VÍRGENES




10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3'' ______ 3.900

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

## CARTUCHOS COMMODORE

| | |
|---|---|
| Aspar | 3.750 |
| Satan | 4.325 |
| After the War | 4.325 |
| AMC | 4.325 |

## CARTUCHOS MSX

| | |
|---|---|
| Kontra (MSX II) | 4.900 |
| Dunshot Basket | 4.900 |
| Usas (MSX II) | 4.900 |
| Golf | 4.900 |

## CARTUCHOS AMSTRAD

| | |
|---|---|
| Gazza II | 6.750 |
| Dick Tracy | 6.750 |
| Batman | 5.745 |
| Klaxx | 5.745 |
| Op. Thunderbolt | 5.745 |
| Fire and Forget II | 6.750 |
| Panza Kick Boxing | 6.750 |
| Batte Storm | 6.750 |

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.º CLIENTE ____
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

| TITULOS PEDIDOS | PRECIO |
|---|---|
| | |
| GASTOS DE ENVIO | 250 |
| TOTAL | |







**Aunque mi experiencia en anteriores operaciones de espionaje me daba la necesaria confianza en mí mismo, el asunto que se estaba fraguando era demasiado gordo para pensar en él sin sentir un nudo en la garganta.**

De forma aún no muy clara, alguien había conseguido algo que parecía imposible. En nuestras propias narices, había desaparecido el prototipo más valioso de la historia armamentística. Desde la mismísima Casa Blanca se empezaban a pedir explicaciones a los responsables del proyecto, cuyas cabezas peligraban, y la carencia casi total de pistas sobre los posibles autores del robo, determina que el asunto se pase inmediatamente a manos de la Agencia.

A mi llegada al cuartel General de la CIA, se me condujo directamente a hablar con el jefe supremo, sin ningún tipo de preámbulo. El "viejo" siempre había sido famoso por su frialdad para afrontar cualquier misión. Sin embargo, ahora parecía visiblemente nervioso. En unos minutos, se me informó de todo lo que hasta el momento sabíamos, lo que en realidad no era demasiado.

## La paz mundial en jaque

El prototipo robado, el Stealth, era el avión más moderno hasta ahora concebido. A su increíble poder devastador unía una nueva característica que le hacía casi invencible, un revolucionario sistema de camuflaje electrónico que le convertía en "transparente" a cualquier tipo de radar. Cada onda (sónica u óptica) que choca contra el aparato, es analizada, se recalcula su ángulo de reflexión, y a continuación es devuelta como si no hubiese encontrado nada en su camino.

La complejidad de estos cálculos, hace que sólo puedan ser correctamente tratados por un enorme sistema informático. Y éste es precisamente el talón de Aquiles del Stealth. El tamaño de los ordenadores es tal que no pueden ser llevados a bordo del avión. Mi misión será, por tanto, localizar el centro de datos y destruirlo. Sólo de esta forma será posible enfrentarse con alguna posibilidad de éxito al increíble aparato.

Nuestra red de espías infiltrados en todo el mundo había estado trabajando intensamente, pero las únicas pistas concretas no dejaban el asunto nada claro. Por una parte, estaba constatado que los rusos tenían en marcha un proyecto similar, que había tenido que ser congelado por el abandono del principal cerebro de la operación, que se encontraba refugiado en algún país europeo. Esto les convertía en posibles sospechosos, pues robar el avión les permitía matar dos pájaros de un tiro. Por un lado paralizaban nuestro proyecto, y por otro, contarían con los datos necesarios para finalizar el suyo. De todas formas, agentes especiales infiltrados tras el telón de acero, aseguraban que todo esto eran especulaciones, y que no había nada que pudiera indicar su veracidad.

Informaciones con más fundamento, procedentes de uno de los agentes de la unidad especial a la que pertenezco, apuntaban a que el Stealth había aterrizado con toda certeza en Santa Pa-




En el aeropuerto de Santa Paragua comienzan los problemas para el intrépido agente especial.

La ciudad sirve de escenario a diferentes acciones que pondrán a prueba la capacidad del héroe.




El juego permite salvar las situaciones cuando preveamos que algo peligroso va a ocurrir.

Las fases arcade nos pondrán en más de un aprieto. La lógica sólo no basta.

La bella Julia comparte papel protagonista con John, aunque al principio no congenien demasiado.

ragua, pequeño país Centroamericano, cuya agitada situación política favorecía la acogida a cualquier terrorista internacional.

El general Manigua, democráticamente elegido tres años antes, había quebrado las esperanzas del país disolviendo la Asamblea del Pueblo e instaurando una dictadura de la que se había constituido única cabeza visible.

El país se encuentra en estado de sitio, apoyado por una terrible policía secreta que rodea al dictador, y la libertad comienza a brillar por su ausencia. Algunos observadores políticos aseguran que el general es sólo una marioneta en manos de alguna organización criminal, mientras otros le consideran responsable de todo lo que ocurre en Santa Paragua. Por nuestra parte, sobraban las especulaciones, teniendo en cuenta el contenido del telegrama remitido por el agente DSC 2, destinado en los últimos meses en el conflictivo país. Literalmente decía: «IMPORTANTE INFORMACION SOBRE EL ASUNTO STEALTH STOP.NECESITO AYUDA URGENTE STOP.»

## Vacaciones junto al mar

Después de la última temporada en Lausanne, el cuerpo me estaba pidiendo un cambio de latitud, amén del gusanillo interno que se quejaba de la falta de actividad de las últimas semanas.

Nada más aterrizar, comprobé que no estaba en la vieja Europa. Un diario me ponía al día en la política exterior del país. La única forma de introducirme en él era hacerme pasar por ciudadano alemán. Mientras manipulaba los controles del compartimento secreto de mi extraordinario maletín, agradecía una vez más al ingenioso Charlie sus sorprendentes inventos. El falsificador de documentos era de una perfección tal que el agente de aduanas local se tragó lo de mi nacionalidad alemana. La primera sorpresa agradable fue una hermosa chica tras el mostrador de información a quien con mi galantería acostumbrada me presenté, intentando conseguir una cita, pero lo único que me dio fue un extraño mensaje, que supuse debía proceder de nuestro agente en el cálido país.

Analizando el contenido, me dirigí a la sala de equipajes e identifiqué el que me interesaba. En el servicio comprobé el contenido, que se componía de una modernísima grabadora camuflada en una maquinilla de afeitar, y un potente lanzacables oculto en el interior de un reloj de pulsera de apariencia normal. En la cassette, mi contacto me había dejado instrucciones sobre el lugar del encuentro, así que me dirigí hacia el parque. La chica de la floristería no quiso admitir el dinero extranjero que llevaba, así que antes de comprar las flores tuve que conseguir cambio en moneda del país.

Como un Romeo cualquiera me senté en un banco y no tuve que esperar mucho hasta que apareció mi contacto. Cuando todavía no habíamos hecho más que saludarnos, unos disparos desde un vehículo a toda velocidad cerraron violentamente la única fuente de información con que, de momento, contaba. El infortunado desconocido sólo atinó a balbucear unas frases sin sentido, y a entregarme una pequeña llave con un número. Sin que nadie tuviese que decírmelo dos veces, piqué espuelas y me alejé al instante de aquel parque donde el aire que se respiraba parecía tan poco sano.

Tras un rato de incertidumbre, una pequeña inscripción en la llave, me aclaró que se trataba, sin duda, de la de una caja de seguridad del Banco Nacional de Santa Paragua. El asunto comenzaba a calentarse, así que sin más dilación encaminé mis pasos hacia el centro del pueblo. El encargado de la entidad bancaria me permitió el acceso a la cámara acorazada, donde comprobé que la llave podía abrir la caja marcada con el mismo número. En el interior, un mal presentimiento me asaltó al reconocer un maletín que sólo podía pertenecer a mi compañero DSC 2. Aperturé el compartimento secreto, encontrando en él un estupendo revienta cajas fuertes "made in Charlie" y un voluminoso sobre. Cuando intentaba abrirlo para comprobar su contenido, el frío de un cañón sobre mis riñones y un "cariñoso" saludo con acento




ruso, me indicaron que mis amigos de detrás del telón de acero andaban tras la misma liebre que yo. Su nerviosismo al conseguir el sobre me indicaba que ellos no eran los autores del secuestro del Stealth. No obstante, no se quedaban atrás a la hora de fastidiar al prójimo. Me condujeron a una cueva, y tras despedirse cariñosamente, dinamitaron la única entrada a la cavidad.

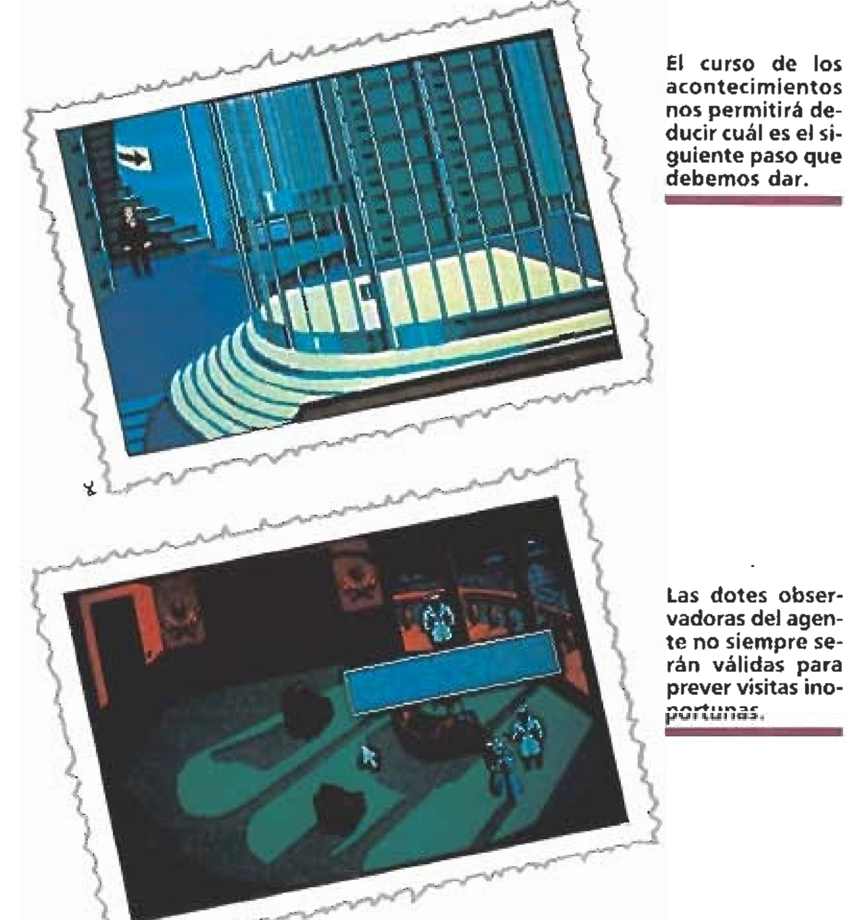
## El viejo John Glames entra en acción

Con la frialdad que me caracteriza, me olvidé por un momento de la entrada derrumbada, y decidí que lo primero era liberarme de las ligaduras que me inmovilizaban. Tanteando por el suelo, localicé algo puntiagudo que podía servirme, así que me afané en frotar las cuerdas sobre el objeto. Después de grandes esfuerzos, conseguí romper mis ataduras. Comprobé entonces que lo que había usado era el extremo de un viejo pico de minero, y pensé que un poco de ejercicio no me vendría mal. Con más suerte que ciencia, logré ensanchar una pequeña grieta por la que entraba aire, lo suficiente como para colarme por ella. Un par de chapuzones en aguas heladas, y vuestro héroe favorito se encontraba de nuevo a plena luz del sol.

La frialdad del agua subterránea me hizo pensar que nunca sabe uno cuando le tocará un chapuzón inesperado, así que decidí incorporar a mi sofisticado equipo de agente secreto un simple salvavidas hinchable.

Luego fui al hotel en busca de ropas secas y un merecido descanso. Seguramente por culpa del cansancio, me equivoqué de habitación y abrí la de una hermosa chica que no me recibió demasiado bien. A punta de pistola comenzó a culparme de las maldades que su tío estaba cometiendo y de la desgracia del país. No fue necesario emplear mi encanto para desarmarla, pues de ello se ocuparon los matones que nos apresaron a los dos sin tiempo para reaccionar, siguiendo órdenes de un individuo que se parecía a mí como dos gotas de agua.

Fuimos conducidos hasta alta mar en un yate, desde el cual los esbirros de Otto, que era el nombre de mi doble, nos lanzaron al fondo del océano, asegurándose de que no escaparíamos, atándonos unas enormes piedras a los pies. Por fortuna, mientras me hundía conseguí maniobrar el salvavidas que compré junto al hotel, lo que me permitió flotar y librarme de mis ataduras, así como salvar con rapidez a la hermosa Julia. En la superficie, una zodiac de la resistencia nos recogió, y nos condujo a su cuartel general.



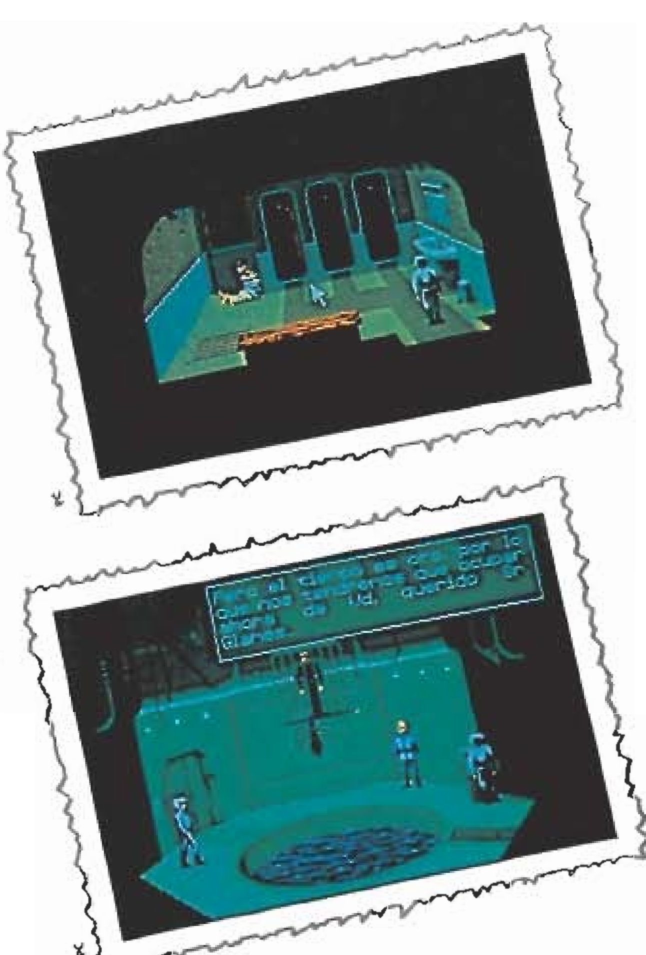
**El curso de los acontecimientos nos permitirá deducir cuál es el siguiente paso que debemos dar.**

**Las dotes observadoras del agente no siempre serán válidas para prever visitas inoportunas.**

La chica que había rescatado era nada menos que la sobrina del presidente Manigua y estaba unida a los guerrilleros, en su afán por recuperar el bienestar anterior a la dictadura. Ellos estaban convencidos de que el actual presidente no era sino un usurpador, y que el auténtico debía estar oculto en alguna parte del palacio, lo que permitía a los esbirros de Otto controlar la situación.

Tenían preparado un plan para introducirse en la residencia presidencial, camuflados como artistas, por lo que me uní a ellos. Una vez terminada la función, conseguí burlar la vigilancia de los guardias, e introducirme en una habitación, en la que encontré una caja fuerte. Con la ayuda de los aparatos que Charlie me preparó, conseguí abrirla y localizar nuevamente el sobre que me habían robado los rusos. Como moscas a la miel, los soviéticos volvieron a aparecer en escena, junto con mi amigo Otto y sus secuaces. Los primeros me arrebatan el sobre y se dan a la fuga, seguidos en primer lugar por mí, y luego por Otto y compañía. A bordo de una moto acuática, consigo dar alcance a los rusos y hacerme de nuevo con el sobre. Luego huyo de mis perseguidores con toda la rapidez que me es posible.

Cuando ya los he perdido de vista, tengo la agradable sorpresa de ver muy cerca de mí la torreta de uno de los submarinos secretos de la CIA. En el interior, pongo en manos del jefe los documentos que he conseguido, de los que deducimos que, efec-



Algunos personajes del juego no estarán demasiado dispuestos a colaborar, pero John sabrá convencerles.

¿Podrá el superagente sobrevivir a la piscina llena de pirañas, sin sufrir un rasguño?

**Nuestro agente, además de resolver gracias a su inteligencia situaciones complicadas, se enfrentará a varias escenas de acción.**

tivamente, el avión robado ha aterrizado en Santa Paragua, pero a ¡Cuatrocientos pies de profundidad! Se hace mención además al lugar exacto, y a los planes de la organización terrorista. Su principal pretensión es solicitar un rescate de mil libras de Plutonio puro, cantidad más que suficiente para controlar la industria nuclear mundial. Además amenazan con atacar con el Stealth las principales ciudades del mundo.

Sin más demora nos dirigimos al lugar donde se produjo el aterrizaje y me sumerjo en un mar plagado de tiburones, en el que lo primero que me asombra descubrir son unas palmeras iguales a las normales, pero en lo profundo del océano. Decido darme una vuelta por la zona y examinando unas algas encuentro una pequeña goma que recojo por si alguna vez me es útil. Examino también las palmeras y en una de ellas, descubro una especie de mecanismo oculto, que consigo activar después de manipularlo un buen rato. Se produce entonces una reacción en el arrecife cercano, donde se abre un tunel submarino.

Introduciéndome por él, desemboco en una enorme base submarina, que es la guarida de los secuestradores del avión, pero mi alegría inicial no dura mucho. Como si me estuviesen esperando, varios bandidos se arrojan sobre mí, y soy capturado sin que pueda hacer nada por impedirlo.

Me conducen a presencia de su jefe, el Doctor Why, quien después de presentarse, me cuenta que pertenecen a una organización secreta denominada Spyder, cuyo fin es dominar al mundo. A una orden del jefe, los esbirros me empujan hacia una habitación en cuyo centro cuelga una jaula de hierro en la que soy encerrado. A mis pies, una piscina plagada de pirañas que esperan hambrientas, mientras la jaula baja poco a poco. Los terroristas abandonan la habitación entre risas, considerándome ya vencido, pero no tienen ni idea de a quién se estan enfrentando. Unas rápidas operaciones de mi pluma y mi reloj especiales, y me escurro por la rejilla de ventilación.

Tras un enorme laberinto, desemboco en unos lavabos, donde consigo eliminar a un distraído guardián, de cuya ropa me apodero. Disfrazado, me muevo por toda la base, recolectando todo lo que encuentro que puede serme útil más tarde. Me hago con un bote salvavidas, un documento de órdenes internas y un sello de caucho virgen, que consigo cambiar por el del jefe de seguridad. Con este sello falsifico las órdenes, y después de reproducir unas huellas digitales que me ayudan a abrir la puerta de seguridad, me interno en la sala de controles central.

Cuando creo estar casi al final, el Doctor Why me está esperando y me detiene de nuevo. Veo que Julia también está prisionera, y se nos obliga a presenciar el horrible espectáculo que supone ver despegar al poderoso prototipo.

Todo parece perdido, pero John Glames siempre ha vencido sobre el mal y esta ocasión no iba a ser una excepción. Una grabadora convenientemente situada por mí en la habitación contigua emite un mensaje que, por momentos, distrae a Otto y a los que me retienen. En ese instante consigo lanzar uno de mis cigarros explosivos contra el ordenador. Luego coloco el diskette con virus en la unidad central del mismo, con lo que el talón de Aquiles del Stealth puede considerarse destruido.

Las escenas que vienen a continuación son sacadas del más genuino cine de acción, con helicópteros, bombas y demás, pero prefiero esperar a que veas la película en lugar de contártelas. El final, naturalmente, es de lo más feliz.

Hay por ahí un aficionado al que apodan «007» que intenta sin lograrlo emular mis aventuras, pero está claro que John Glames no hay más que uno y ese soy yo. ■

*Diego Gómez Maza*

# LINE OF FIRE™

Disponible en AM·C64·ST·AG

INSERT COIN

ESCAPE MAP

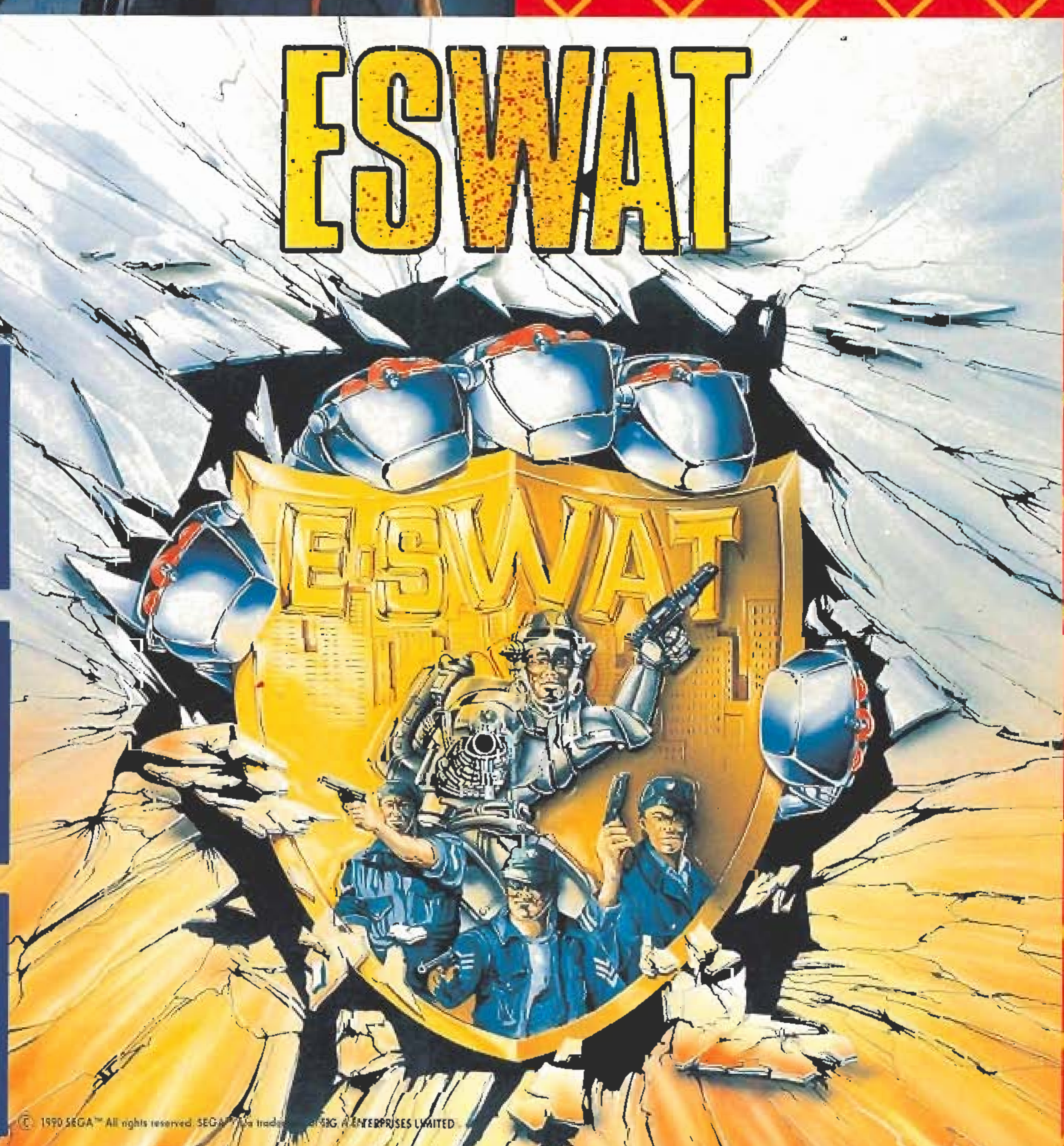
INSERT COIN

DAMAGE DAMAGE

PANTALLAS VERSION ARCADE






Disponible en SP·C64·AM·ST·AG

PANTALLAS VERSION ATARI














DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
**ERBE SOFTWARE**
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58



# ROBOCOP 2

## El Nuevo Desafío

***Murphy, el policía asesinado y luego resucitado tras implantar elementos mecánicos en su cuerpo, vuelve a patrullar las calles de Detroit en su segunda aventura.***

Nuestro policía robotizado cuenta con varias ayudas en forma de iconos.

Cuando la palabra «Arrest» aparece en pantalla deberemos arrestar a los enemigos en lugar de matarlos.

Detroit sigue sin ser un lugar seguro para vivir, pues a la violencia callejera y al crimen incontrolado se une la presencia masiva de una nueva droga llamada Nuke y la existencia de un androide con el cerebro de un peligroso criminal llamado «Robocop 2» creado por el director de la malvada y todopoderosa OCP.

### Primera fase

La primera misión de Robocop consiste en recorrer la planta de residuos de River Rouge para localizar y destruir el laboratorio donde se produce el Nuke, la droga que está haciendo estragos entre la población de Detroit. La acción transcurre por tanto en el interior de la planta, una compleja estructura dividida en dos secciones cada una de las cuales consta de cuatro pisos, y disponemos inicialmente de tres vidas, un indicador de energía y un estricto límite de diez minutos de tiempo finalizados los cuales la partida deberá darse por concluida.

Tanto este nivel como las fases cuatro y siete, que como veremos más adelante son muy similares, poseen extensos mapeados en los cuales es muy fácil perder la orientación. Observando los mapas adjuntos de la versión Spectrum podréis ver que esta fase posee dos secciones del mismo tamaño comunicadas por 16 puertas repartidas en ocho pares que permiten acceder libremente a ambas secciones. Sin embargo, la diferente colocación en cada sección de las paredes y muros hace que en muchas ocasiones debamos realizar complejas maniobras para acceder a zonas en principio inaccesibles. En algunos puntos las plataformas son algo más delgadas y se desmoronarán ante nuestro peso mientras que en otros es necesario saltar deliberadamente sobre ellas para abrir importantes agujeros.

En ambas secciones podemos encontrar ascensores que nos permiten acceder a pisos superiores, interruptores con diversas utilidades, cajones que bloquean el camino y pueden ser destruidos golpeándolos a corta distancia, poderosos imanes colocados en ciertos puntos del techo que absorberán a Robocop y cintas transportadoras de una sola dirección que en muchas ocasiones son la única forma de alcanzar determinadas zonas. Para utilizar un ascensor basta con pulsar arriba o abajo en el punto exacto, mientras que para atravesar una puerta es necesario pulsar simultáneamente abajo y fuego frente a la misma.

Nuestro policía robotizado cuenta por suerte con varias ayudas en forma de iconos que descienden desde la parte superior de la pantalla y se activan disparando sobre ellos. Las estrellas proporcionan momentáneamente a Robocop un termógrafo que le permite visualizar la presencia de ciertas puertas ocultas. Los relojes le proporcionan algunos segundos extra, los escudos breves momentos de inmunidad y las bolsas de dinero una importante cantidad de puntos. La letra R invierte los movimientos de Robocop (izquierda pasa a ser derecha y arriba pasa a ser abajo) y las letras T y S proporcionan respectivamente 20 y 15 usos de sendas armas especiales cuyos disparos disponibles quedarán reflejados en el panel inferior. Los signos menos colocan a cero los marcadores de las armas T y S, y finalmente las interrogaciones proporcionan aleatoriamente cualquiera de las facilidades que acabamos de describir.

En algunos momentos aparecerá un letrero parpadeante con la palabra "ARREST" en la esquina superior izquierda de la pantalla, momento en el que observaremos la presencia de un enemigo también parpadeante que no nos ataca porque se encuentra desarmado. En estos casos no debemos disparar contra dichos enemigos (lo que supondría una penalización de tiempo) sino arrestarlos por el mero hecho de tocarlos sabiendo que de ese modo se incrementará otro marcador del panel inferior situado junto a una letra A. Sí que debemos estar muy vigilantes ante los hombres de la OCP que patrullan la planta y no dudarán en disparar con sus pistolas, metralletas y bazookas.

A continuación pasamos a explicar brevemente los pasos para completar este primer nivel, para lo cual haremos constantes referencias al mapa correspondiente. Dado que los ascensores se encuentran inicialmente desactivados, nuestra primera acción debe ser localizar el interruptor que controla el suministro de energía a los mismos. Para ello desde el punto inicial debemos dirigirnos al extremo inferior derecho del mapeado pues es allí donde se encuentra el interruptor en cuestión. Sin embargo la única forma de acceder a él es hacer uso de un complejo sistema de cintas transportadoras bastante difícil de controlar, ya que todas las cintas son de dirección única y no nos permiten girar una vez sobre ellas, lo que nos obligará a saltar en la dirección apropiada. Una vez colocado el interruptor en posición inferior podemos volver atrás, esta vez por un sencillo sistema de cintas horizontales, y acceder a la segunda sección por la puerta marcada con el número tres.

**Una nueva droga y un androide de maquiavélico cerebro son los principales problemas de Robocop.**

Ya en la segunda sección, fácilmente reconocible por su diferente color de fondo, entramos por la puerta 2 para volver a la primera sección haciendo uso de los ascensores ya activos. Subimos varios pisos y entramos por la puerta 4. Ahora debemos alcanzar el extremo superior derecho del mapa, para lo cual es necesario saltar sobre los puntos en los que las plataformas pueden desmoronarse, hacer uso de nuevas cintas y disparar sobre un nuevo interruptor para desactivar un martillo neumático que nos aplastaría irremisiblemente. Una vez en dicho extremo el camino parece terminar, pero si poseemos el termógrafo proporcionado por el icono co-

# ROBOCOP 2

## El Nuevo Desafío

rrespondiente será posible observar la presencia de una puerta oculta.

Cruzamos dicha puerta y, tras entrar por la puerta 5, descendemos hasta el extremo inferior derecho del edificio saltando sobre un punto débil del suelo en el que se abrirá un boquete que nos permitirá acceder al lugar en el que se encuentra por fin el objetivo de nuestra búsqueda. Tras eliminar al enemigo que las custodia podremos destruir las instalaciones del laboratorio para dar por finalizada con éxito esta primera fase.

### Segunda fase

Este nuevo nivel cambia radicalmente de planteamiento para presentarnos una interesante prueba de inteligencia. Los científicos de la OCP han conseguido implantar en el cerebro mecánico de Robocop una serie de confusas directivas, y la única forma de que nuestro protagonista recupere su capacidad total es recobrar los chips de memoria que le recuerden su pasado humano.

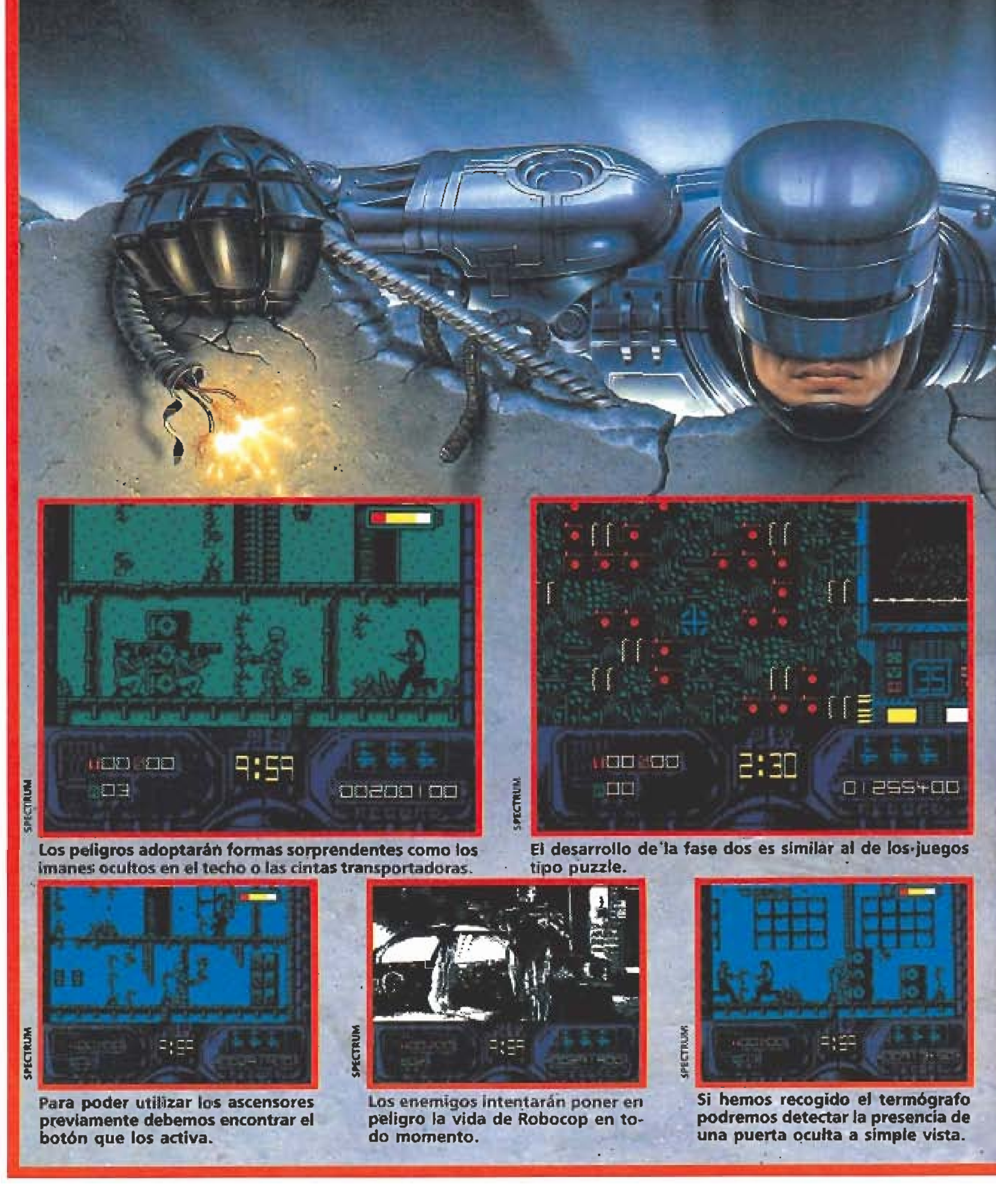
El desarrollo de esta fase es la de un curioso puzzle informatizado. Sobre un gráfico que representa un circuito impreso controlamos un cursor que se mueve entre los chips correctos, de color amarillo, y las directivas erróneas, de color rojo. Podemos mover el cursor en las cuatro direcciones y pulsar fuego en combinación de una tecla de dirección para hacer que la columna o fila sobre la que se encuentra el cursor se desplace en la dirección deseada. El problema consiste en que el cursor destruye la porción de circuito impreso sobre la que se encuentra y que dicho cursor solamente puede moverse a posiciones no destruidas, lo que dificulta su movimiento pues a medida que avanzamos vamos destruyendo el circuito y reduciendo por tanto los lugares a los que podemos acceder. Por si fuera poco contamos con un límite de tiempo global, otro marcador de tiempo para cada intento y no uno sino cuatro bancos de memoria de dificultad creciente que, a medida que vayan siendo resueltos, irán formando una imagen del rostro humano de Murphy. El tiempo para cada intento se incrementa para bancos de memoria superiores.

Dicho así el transcurso de esta fase puede parecer muy complejo, y en cierto modo hemos de reconocer que lo es. Únicamente con la práctica será posible comprender los movimientos y adivinar las estrategias necesarias para acceder a todos los chips correctos, ocho por cada uno de los cuatro bancos de memoria. Una cuidadosa combinación de movimientos y desplazamientos (al desplazar una fila o columna los bloques que salen por un lado entran por el otro) es la única estrategia válida para completar cada uno de los bancos, sabiendo que si el cursor choca con una falsa directiva deberemos volver a comenzar desde el principio el banco de memoria en curso. En cualquier caso hemos de indicar que no es imprescindible completar con éxito esta fase, por lo que si nos encontramos realmente desesperados podemos dejar correr el reloj a costa de perder una vida.

### Tercera fase

Agotados tras la fatigosa búsqueda de la primera fase y el esfuerzo intelectual de la segunda ahora podemos relajarnos con unos instantes de tiro al blanco en la academia de policía de Detroit. Disponemos de un minuto para hacer uso de nuestro punto de mira sobre dos edificios de cuyas puertas y ventanas surgen varios personajes, sabiendo que no debemos disparar contra los rehenes, los ancianos y las mujeres con un niño en brazos sino contra los enemigos armados.

Finalizado el minuto de tiem-



Los peligros adoptarán formas sorprendentes como los imanes ocultos en el techo o las cintas transportadoras.

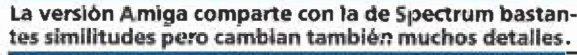
El desarrollo de la fase dos es similar al de los juegos tipo puzzle.

Para poder utilizar los ascensores previamente debemos encontrar el botón que los activa.

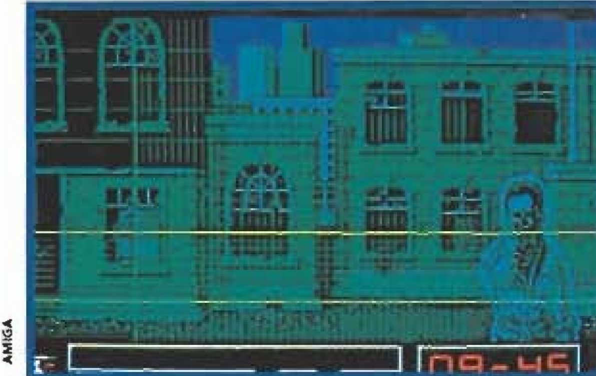
Los enemigos intentarán poner en peligro la vida de Robocop en todo momento.

Si hemos recogido el termógrafo podremos detectar la presencia de una puerta oculta a simple vista.



La versión Amiga comparte con la de Spectrum bastantes similitudes pero cambian también muchos detalles.




Un punto de mira nos permitirá recordar viejos tiempos en el estilo de «Operation Wolf».

**Los peligros acechan ocultos a nuestro sorprendente protagonista.**



Los croquis que encontraréis en la siguiente página corresponden al mapeado de la versión Spectrum y en ellos se detallan los peligros y salidas. Con su ayuda podréis salir de situaciones especialmente comprometidas.

SPECTRUM

Los niveles uno, cuatro y siete tienen un desarrollo bastante similar a lo largo de extensos mapeados.

SPECTRUM

Disponemos de un minuto para afinar la puntería y eliminar a los enemigos armados.

SPECTRUM

Los relojes nos proporcionarán algunos segundos extra de evidente utilidad.



AMIGA

Las armas especiales permitirán al super-policía enfrentarse con garantía de éxito a los múltiples enemigos.

po se nos presentará una pantalla de status que nos informa de los disparos realizados, los enemigos eliminados y los personajes inocentes destruidos por error. Partiendo de dichos datos se elaborará un porcentaje de eficacia que afectará al rendimiento de Robocop en niveles posteriores (si obtenemos un bajo porcentaje necesitaremos muchos disparos para eliminar a los enemigos de las fases que nos quedan por resolver).

## Cuarta fase

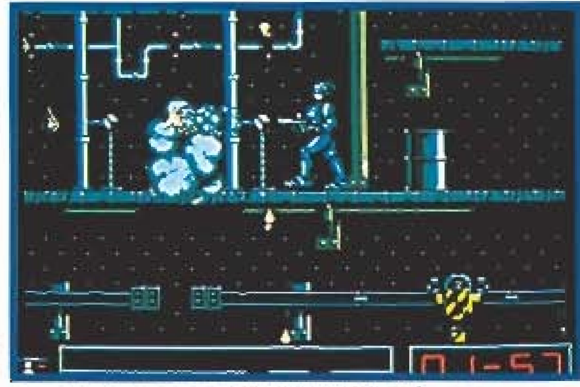
A partir de este nivel todas las aventuras que restan hasta el fin del juego hacen uso de los esquemas técnicos ya utilizados en las tres primeras. Esta cuarta fase en particular posee un desarrollo muy similar al de la primera pues de nuevo la acción transcurre en un extenso mapeado dividido en dos secciones que ahora constan no de cuatro sino de seis pisos. Nuestra misión consiste en recorrer la fábrica de cerveza Tokugawa con dos objetivos: apoderarnos de una lata de Nuke oculta en el fondo de uno de los tanques de cerveza y localizar y destruir el almacén donde se guardan todas las reservas de la peligrosa droga en espera de ser distribuidas por Detroit.

Los enemigos son los mismos, con la adición de nuevos sicarios de la OCP —capaces de disparar contra nosotros en diagonal desde pisos superiores—, e idénticos también son los iconos que nos proporcionan las ventajas antes descritas.

También existe un complejo sistema de puertas y ascensores como en el primer nivel, si bien en esta ocasión en vez de cintas transportadoras observaremos unos ganchos móviles que nos permitirán cruzar grandes abismos si somos capaces de agarrarnos a ellos pulsando arriba y fuego en el momento apropiado. Finalmente debemos evitar el contacto con los escapes de cerveza procedentes de algunas tuberías pues, del mismo modo que las letras R, invierten los movimientos de Robocop. Si somos alcanzados por uno de estos escapes es recomendable permitir un nuevo impacto para volver al estado normal.

Desde el punto inicial subimos dos pisos hasta colocarnos al borde del primero de tres tanques de cerveza consecutivos en los que una caída puede tener fatales consecuencias. Para cruzarlos debemos hacer uso de los ganchos antes descritos, sabiendo que la forma idónea de acceder a ellos es colocándose lo más al borde posible y esperar a que el gancho complete su recorrido. El peso de Robocop hace que la cadena que lo une al gancho vaya cediendo, lo que nos obligará en el segundo tanque a saltar hacia la derecha en el momento apropiado si no queremos caer al fondo. Superados los tanques llegamos al extremo inferior derecho del mapa, subimos cuatro pisos usando los ascensores y nos desplazamos hacia la izquierda saltando por las estrechas plataformas salpicadas por numerosos escapes de cerveza. Cuando veamos que no hay más plataformas basta con dejarse caer hacia una nueva plataforma algo más ancha que las demás en la que se encuentra una puerta que nos conduce a la otra sección.

Nos encontramos junto a los tanques principales, y antes de seguir avanzando es necesario vaciar la cerveza del tanque izquierdo para poder recoger la lata de Nuke que se encuentra en el fondo del mismo. Para ello tenemos acceso mediante ascenso- ▶



AMIGA

Las plataformas en algunos puntos cederán a nuestro paso provocando la caída del héroe.

AMIGA

Completar las siete fases de las que consta el juego es una tarea compleja que exigirá habilidad.



# ROBOCOP 2
## El Nuevo Desafío

res a cuatro plantas en las cuales hay un total de ocho interruptores, dos en cada una. Debemos tantear los distintos interruptores observando el efecto de cada uno de ellos, seleccionando aquellos que hagan descender el nivel del tanque izquierdo o ascender el del derecho con el objetivo final de hacer que el tanque izquierdo se encuentre completamente vacío y el derecho completamente lleno. Cuando hayamos completado esta operación (que no es demasiado compleja y solamente requiere un poco de paciencia haciendo uso del sistema de ensayo y error) podremos romper un tabique que nos separa del tanque izquierdo y recoger la lata de Nuke. En ese momento se abrirá un boquete en una plataforma contigua que nos permitirá acceder al deseado almacén, pero aún tenemos que recorrer un largo trecho para llegar a él.

Ahora podemos subir hasta el quinto piso, caminar hacia la derecha y saltar en el punto adecuado para hacer que se desmoronen varias plataformas hasta caer cerca del primer piso, lugar en el que debemos saltar por unas estrechas plataformas para llegar al extremo inferior derecho. Subimos hasta el piso superior empleando los ascensores y recorremos lateralmente todo el mapa de derecha a izquierda saltando por las plataformas y evitando pisar los lugares que pueden desmoronarse ante nuestro paso.

Al entrar por la puerta cuatro volvemos a la sección inicial y entramos por la puerta 2 tras unos cuantos saltos y hacer un agujero en el suelo. Ya nada nos impide bajar un par de pisos, caer por el agujero abierto al recoger la lata de Nuke y destruir los depósitos donde se almacena la diabólica droga.



### Quinta y sexta fase

La quinta fase es prácticamente idéntica a la segunda, con la diferencia de que ahora manejamos los bancos de memoria 5-8 en los que se almacenan los recuerdos de la esposa de Murphy. Por su parte la sexta es exactamente igual que la tercera por lo que no repetiremos lo explicado anteriormente.

### Séptima fase

En este último y definitivo nivel, que posee un planteamiento técnico bastante similar al de las fases 1 y 4, nos encontramos en el vestíbulo del edificio central de la OCP. Allí, entre las macetas y los sillones, se han apostado todos los matones al servicio de dicha organización, tanto los enemigos ya conocidos como otros nuevos: grandes robots, pequeñas máquinas rodantes, telecámaras que disparan contra Robocop, misiles buscadores y nuevos enemigos armados con metralletas y fácilmente reconocibles por llevar sombrero y gafas. Nuestra misión consiste en ascender al último piso del edificio y entrar por la puerta que conduce a las habitaciones donde se encuentra Robocop 2, el falso androide creado por la OCP.

El mapeado de la primera sección de esta fase es por suerte mucho más simple que el de las anteriores, pues nuestra labor consiste simplemente en alcanzar los ascensores que nos permitirán subir a pisos superiores. Sin embargo, cada ascensor está protegido por una clave de seguridad que solamente podremos averiguar completando una secuencia lógica de cuatro números. Hay un total de seis ascensores que nos plantean series de dificultad creciente que siempre pueden ser resueltas pensando un poco. Para los impacientes os damos a continuación las series numéricas y la respuesta correcta, siendo ? el número que falta que indicamos entre paréntesis al final de cada serie.

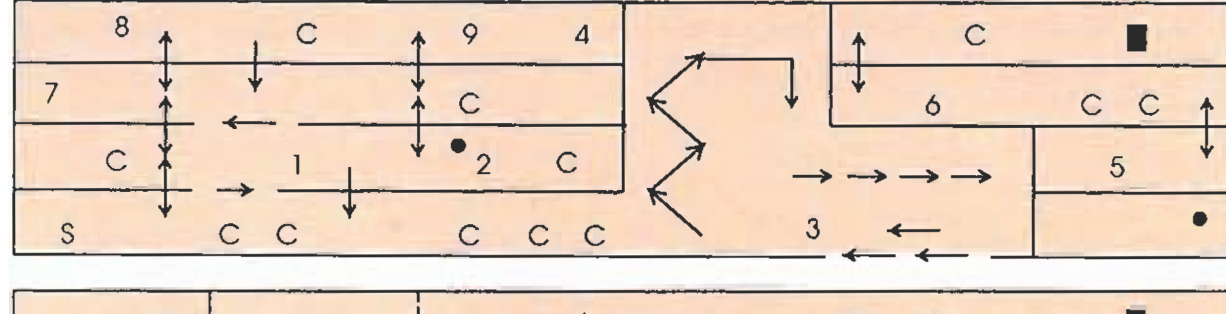
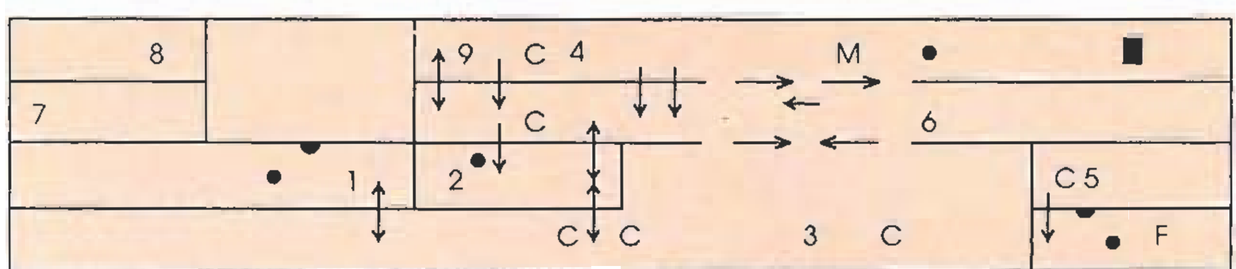
1) 2-?-6-8 (4)
2) 56-28-?-7 (14)
3) ?-11-13-17 (7)
4) 16-24-?-72 (40)
5) 8-?-41-85 (19)
6) 1-?-9-17 (8)

Tras alcanzar el último piso y cruzar la puerta que hay en él llegamos a la segunda sección de esta fase, en la que a los pocos segundos nos enfrentaremos cuerpo a cuerpo con Robocop 2, el gigantesco androide de la OCP. Disparando sin cesar contra él al tiempo que intentamos esquivar sus ataques, nuestro objetivo es conseguir el número necesario de impactos para hacer que el suelo se derrumbe, momento en el que tanto nuestro personaje como el androide enemigo caerán al piso inferior. Debemos repetir esta operación para los siete pisos de los que consta el edificio sabiendo que al final de los mismos Robocop 2 no tendrá a dónde huir y explotará ante nosotros en un impresionante estruendo de chispas multicolores.

La aventura ha finalizado y Delta City está a salvo, pero el anciano director de la OCP ha conseguido escapar en su coche. ¿Habrá una tercera parte? Probablemente no tardaremos mucho en averiguarlo. ■

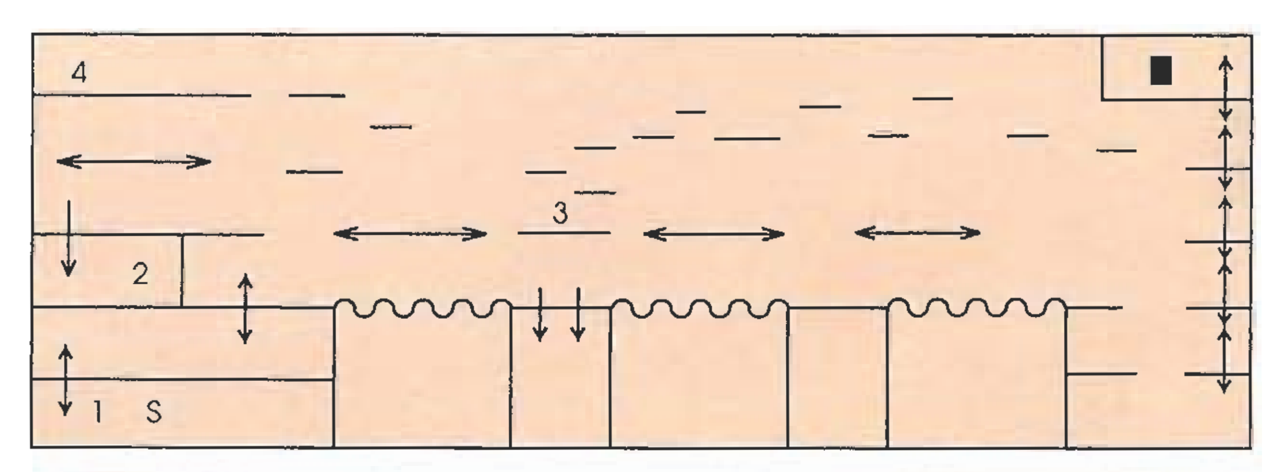
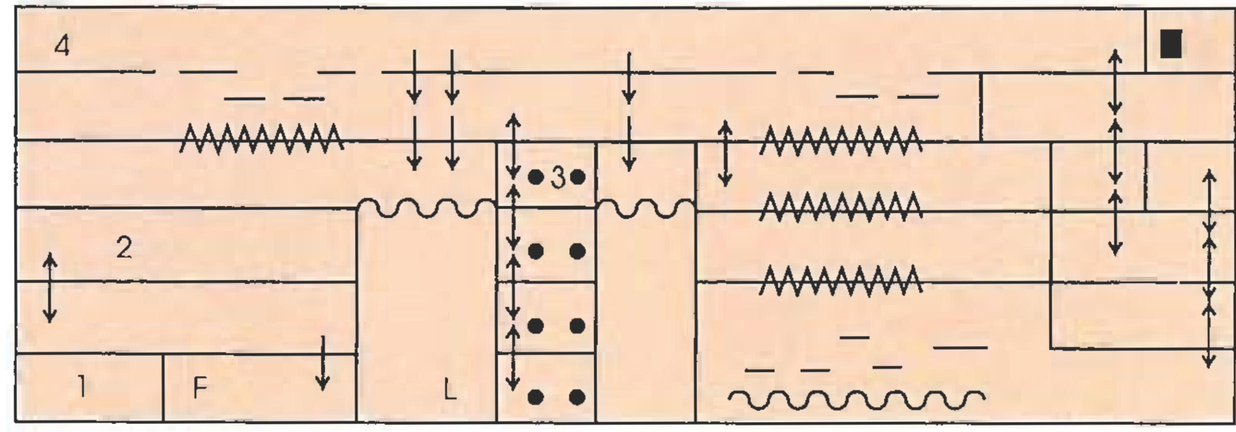
*Pedro José Rodríguez*

## Fase 1

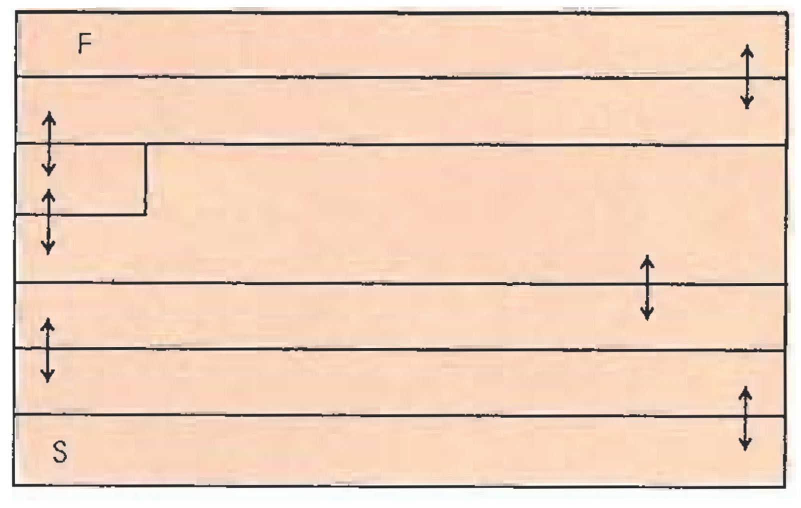
1-9 = PUERTAS, ■ = PUERTAS OCULTAS, • = INTERRUPTOR, ↕ = ASCENSOR, ↓ = SUELO FRÁGIL, ▿ = IMÁN, S = COMIENZO, F = FINAL, M = MARTILLO NEUMÁTICO, ⇄ = CINTAS TRANSPORTADORAS.

## Fase 4

1-4 = PUERTAS, ■ = PUERTAS OCULTAS, • = INTERRUPTOR, ↕ = ASCENSOR, ↓ = SUELO FRÁGIL, ⋀⋀⋀ = SUELO O PARED FRÁGIL, ∿∿ = TANQUE DE CERVEZA, S = COMIENZO, F = FINAL, L = LATA DE NUKE, ↔ = GANCHO.

## Fase 7

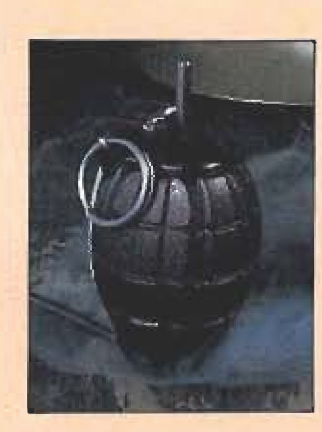



S = COMIENZO, F = FINAL, ↕ = ASCENSOR.


...Mitad Dragón, mitad Hombre,
la Galaxia tiene un héroe:
SAINT DRAGON
ST DRAGON
Deberás volar en la nave del Dragón por cinco niveles de destrucción sin fin. Elige entre bolas de fuego, bombas botantes, láser y torretas armadas para conseguir vencer a los pumas blindados, las cobras mecánicas, el toro cyborg gigante y una multitud de máquinas mutantes
DRO SOFT
FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64
STORM

# YO, NEXUS 7

## "Los joysticks asesinos del espacio exterior"



Unos gigantescos "joysticks volantes" sobrevolaban las avenidas de la Gran Ciudad. A su paso, edificios y rascacielos se desplomaban bajo un ensordecedor zumbido. Abajo, la gente corría de un lado para otro gritando. Aterrado me refugié tras una cabina de teléfonos en la esquina de la Calle 41, y desde allí observé cómo los "extraños y enormes aparatos" disparaban hilos luminosos en las espaldas de las personas, convirtiéndolas en marionetas de "carne y hueso" obligadas a desfilar con paso marcial y una moribunda sonrisa en sus pálidos rostros. Los "Joysticks Asesinos del Espacio" habían vuelto para conquistar nuestro planeta, y ahora ¡sí que sería el fin de la humanidad!

Pesadillas aparte, lo cierto es que los "joysticks" no han llegado todavía a cometer semejantes atropellos, aunque ¿quién sabe lo que puede suceder en tiempos venideros? La verdad es que —supongo que todos estaremos de acuerdo—, el joystick, palanca de mando o palo de la alegría, como gustéis llamarle, es el periférico "más divertido" y con el que mejores ratos de ocio y entretenimiento pasamos frente a la pantalla-monitor. Sería curioso conocer la cantidad de "joysitcks" muertos en acto de servicio; puede que las cifras fueran tan "demoledoras" que el Guiness-Book de Records tendría que dejar sitio para una nueva marca a batir: N.° de Joysticks destrozados por un video-adicto en una hora: 3.542. ¡Qué pasada!

De cualquier manera, el "joystick" ha abierto —desde que se inventó—, las puertas de un mundo de "estrategia, reflejos y acción" a todo el que se ha atrevido a empuñarlos; y el tiempo ha demostrado que hemos sido muchos los "osados" a esta práctica, pues al igual que cualquier otro "producto de consumo" —según aceptación del público consumidor— el "palo de la diversión" ha sufrido también el empuje de la "renovación y evolución" y ha pasado de unos "escasos y poco sofisticados" ejemplares (aquellos viejos cacharros) a convertirse en revolucionarias y anatómicas armas mortíferas para computador con una amplísima gama de modelos y diseños sorprendentes, donde se agarran también "manitas y manotas" de todos los tamaños y latitudes, para aventurarse en fantásticos paraísos de divertimento: pilotar super-coches, capitanear una dura cruzada contra los bárbaros infieles de una perdida isla o rescatar a la princesa Daphne de las garras del malvado Dragón. Todo ello dirigido por nosotros y gracias a la magia del "joystick". Seguro que dentro de poco aparecerán en el mercado nuevos y avanzados "mandos de control" que harán las delicias de grandes y pequeños. Pronto el "joystick láser" o quizás el "brainstick", una especie de palanca de mando que se controlará por medio de nuestra mente, relevarán a las que hoy nos parecen lo más tope y lo más-más de las palancas de juego. O tal vez, y después de las famosas andanzas de Freddy Krueger (y su avalancha de miles de gadgets), a algún listillo se le ocurrirá inventar el "FreddyStick" que consistirá en un guante de garras —igualito que el del "psicho-killer"—, que conectado mediante un cable al "port" permitirá a los fans de la pantalla degollar a cualquiera que se pase por delante o asustar a las chicas del videojuego —o incluso a las del Telediario— con el crispante sonido de las afiladas uñas al deslizarse por las paredes. ¿A quién no le gustará emular las siniestras correrías del encantador Freddy-Cara-de-Pizza? Claro, que lo peor será encontrar sitio para esconder los cadáveres. En fin, todo llegará, así que permaneced atentos y no os impacientéis.

*Rafael Rueda Avila*

## CONSEJOS SANITARIOS

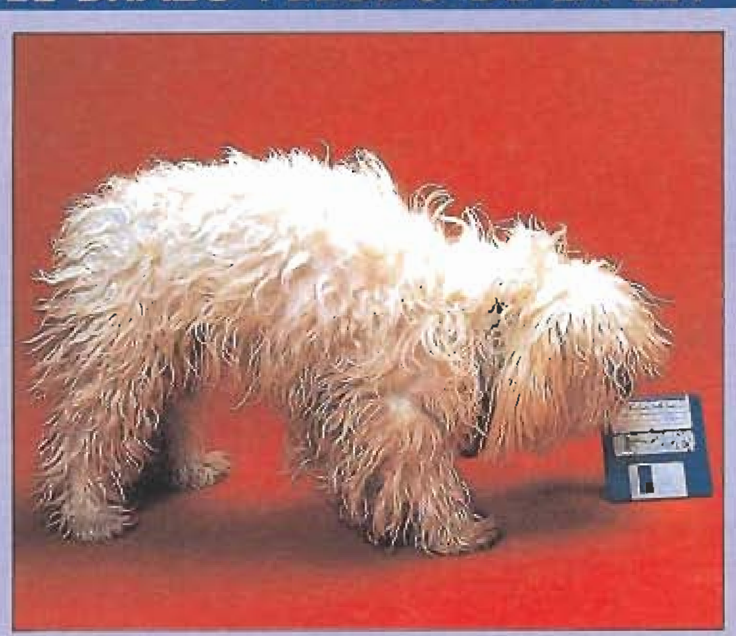
**Callos, Dedos sudados, Piel irritada, Mocos pegados, Suciedades varias, Contagios por contacto**



### PÓNTELO, PÓNSELO

**Recuerda, las fundas de goma para tu pulgar son la única manera efectiva de prevenir callos no deseados, contagios por contacto o impregnación de suciedades ajenas.**

## EL BRAZO PELUDO DE LA LEY



*La piratería informática tiene sus horas contadas... la O.B.S.E.S.A. (Organización de Bancos, Sociedades y Empresas de Software Asociadas) y ésta que es vuestra revista favorita se enorgullecen en presentaros el futuro refuerzo de la ley contra la venta ilícita de software no original: mitad fiera asesina, mitad olfato maquinal, toda policía... «Lolacop».*

*Realizada una amplia selección entre cientos de ejemplares del mejor pedigrí, «Lola», cuyo espléndido porte en plena acción podéis observar en la imagen, resultó la elegida para ser adiestrada en la difícil y arriesgada tarea de olfatear y descubrir copias piratas de programas, al reunir cualidades tales como fortaleza y fiereza sin par, pituitaria ultra-sensible y coeficiente intelectual casi humano.*

*Los resultados no se han hecho esperar: en su primera semana de trabajo «Lolacop» capturó y redujo a dentelladas a uno de los redactores de nuestra revista que, incauto de él, había realizado por «all the morro» una copia del «Narco police» para un primo suyo de Albacete. Así aprenderá...*

## el HUMOR de Ventura & Nieto

ESTABA JUGANDO AL SHADOW OF THE BEAST CUANDO LE HA SALIDO UN ANUNCIO DE PERFUMES...

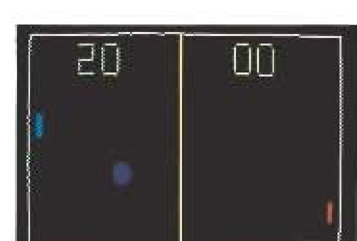
VENTURA&NIETO·90

**ARCADE** *Tachín*

# Una máquina de pelotas

***Desde el proceloso Oriente llega a los salones europeos el último lanzamiento de la poderosa máquina tecnológica japonesa: «Forever Tennis».***

Como podéis observar en las fotos que acompañan este artículo, imágenes tomadas por nuestro fotógrafo, camuflado en la presentación de este nuevo producto revolucionario, la resolución gráfica del nuevo juego supera en mucho a todo lo realizado hasta ahora. Apreciad la resolución con la que están diseñadas las complejas líneas que forman las raquetas y la pelota. Es una lástima que en las fotos no tengáis oportunidad de disfrutar con el sensacional scroll con el que ha sido dotado este programa o la fabulosa música que deleita nuestros oídos, «ping, ping, pong, pong», vamos, el acabose.



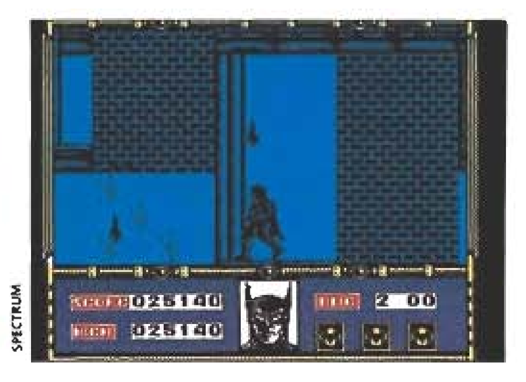
**Como podéis apreciar en la foto la calidad gráfica y el realismo son asombrosos.**

En lo referente a la adicción, ¿quién sería capaz de resistirse a un arcade tan sensacional como éste ? ¿cómo podríamos soportar la tentación de sentirnos por unos momentos Ivan Lendl o Arantxa Sánchez-Vicario ? Para los fanáticos de las cifras comentaros que para el desarrollo de esta prodigiosa máquina cibernética han sido empleados más de tres años de trabajo, seis mil tazas de café, quince ordenadores y un sinfín de pastillas contra la tos.

Una vez más acaba de demostrarse que el trabajo conjunto de las mentes más privilegiadas puede llevarnos a resultados asombrosos. El futuro, ya está aquí, chicos, sólo os falta apuntaros al carro: una partida, 500 pesetas. ■

## Busca las diferencias





SPECTRUM

*Como seguramente recordaréis bien, hace ya algún tiempo todos los vídeo-adictos tuvimos la oportunidad de disfrutar de las andanzas del hombre murciélago y el histriónico Joker por obra y arte de los señores de Ocean, que tuvieron a bien recrearnos la vista y el joystick con su excelente «Batman: the movie».*

*Pues bien, ahora son los usuarios de Nintendo los que van a poder gozar de lo lindo con el clásico personaje del cómic, sólo que ¡oh, sorpresa!, ni el juego para su consola ha sido realizado por Ocean ni éste tiene tan siquiera nada que ver con áquel.*

*Falta por ver quién es el guapo que se lía la manta a la cabeza, olvida aquello de que sobre gustos no hay nada escrito, y se aventura a decir cuál de los dos es mejor.... ¡eh, un momento, a mí no me miréis!* ■

***¿Cómo*** *es que el CDTV del Commodore, el nuevo Amiga con Compact-disc, tarda tanto en estar disponible cuando se le lleva promocionando por todo el mundo desde hace ya varios meses?*

***¿Cuándo*** *empezará a ser rentable de verdad en España realizar juegos para los 16 bits?*

***¿Qué*** *ocurre con los nuevos MSX que parece que en Europa nadie se toma interés en ellos.*

***¿Por qué*** *se ha dejado de fabricar en Inglaterra el Plus 3 mientras que el Spectrum de cinta continúa vendiéndose?*

***Formidable*** *la repercusión obtenida por Zigurat con el lanzamiento de «Carlos Sainz Mundial de Rallyes». La presencia de diferentes medios informativos en el acto que sirvió de presentación al video-juego, y la difusión del evento confirman que la compañía española y el mundo del software en general se hallan en un momento inmejorable.*

***Lamentable*** *que las féminas video-adictas sigan sin animarse a batallar en «La 5.ª Marcha». No será porque los premios no sean de primera, ni porque Luis no las dedique la mejor de sus sonrisas. En fin Noemi, que continúas siendo la primera y única intrépida aventurera del concurso.*

# ARCADE Machine

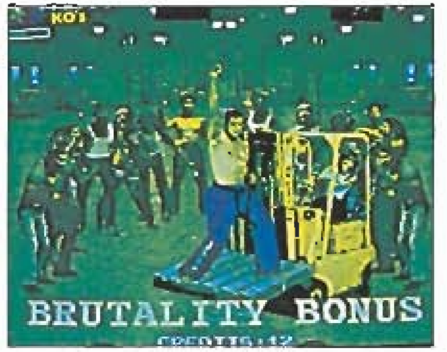


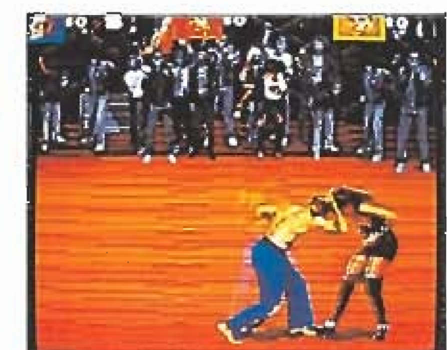


# PIT FIGHTER



***Las apuestas están contra ti 10 a 1, en esta pelea te juegas no sólo ganar un buen montón de "pasta" sino incluso la vida. Escuchas el griterío del público y notas como el líquido vital comienza a efervescer en tus venas, oyes los latidos de tu corazón mientras observas quedamente a tu adversario. Sólo deseas destrozarle y te muerdes un labio para que el sabor de tu propia sangre te enardezca aún más. La pelea comienza...***



# Sangre fácil

Atari Games es quien esta vez ha realizado el arcade que nos va a ocupar las siguientes líneas en esta sección de tu revista favorita. El aperitivo que os hemos presentado suena un poco violento pero es que ésta es la imagen que te queda después de haber jugado un rato con «Pit Fighter».

Muchos de vosotros habréis visto las famosas películas del karateka, Bruce Lee, y seguro que habéis salido del cine dando saltos y practicando golpes. Pues esa sensación que queda tras ver una de las cintas del fallecido astro del celuloide es lo que váis a sentir tras una partida con este juego.

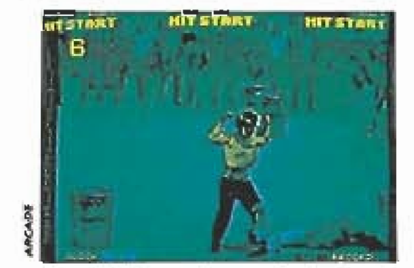
## Peleas de perros

El ambiente conseguido en «Pit Fighter» es suburbial y todas las peleas se desarrollan en lugares abandonados. Garajes, almacenes de puertos, casas derruidas y todo lo que se os pase por la cabeza que pueda recordar la miseria que hay en algunos lugares de las grandes ciudades son los escenarios que podremos ver.

La máquina, como ya habréis adivinado, consiste en una serie de peleas al estilo de los juegos clásicos, contra diversos contrincantes, todos con aspecto salvaje y que te recordarán a los protagonistas del ya famoso "Pressing Catch". Pueden participar hasta tres jugadores simultáneamente y cada uno de ellos debe escoger entre un terceto de luchadores, así puedes ser Buzz, Ty y Kato. Todos tienen la posibilidad de realizar algún golpe especial que les diferencia de los otros. Además, los luchadores pueden repetirse, esto es, si jugáis tres personas a la vez no tenéis obligación de escoger a todos los personajes, sino que podéis tomar a la vez la personalidad de cualquiera de ellos, ser tres Buzz o dos Buzz y un Ty, etcétera.

Para defenderos de vuestros enemigos podréis realizar una amplia gama de movimientos así como desplazaros en todas las direcciones de la pantalla y, como característica novedosa, os diremos que aunque os alejéis del punto de vista los personajes no variarán de tamaño, manteniéndose siempre iguales, como si os siguieran con una cámara de vídeo. Para avanzar en este arcade hay que ganar dos combates preliminares y luego sobrepasar un tercero contra un super enemigo. Las peleas se ganan por K.O. cuando el rival o tú perdéis toda la energía, aunque si sobrepasas un determinado límite de tiempo sin derribar al contrincante de turno el que es derrotado es tu personaje. Sin embargo, en las luchas para pasar de fase tienes que realizar tres Knock Out, ya que de otra forma te será imposible ascender de categoría.

Los puntos que se obtienen en cada partida serán resultado de tres cosas diferentes: la rapidez con que hayas derribado al luchador contrario, un determinado valor dado por el nivel en el que estás y una tercera bonificación que aumentará, y os lo contamos literalmente, en función de la brutalidad que hayas empleado en la lucha. Cuanto más salvaje seas mayor puntuación vas a conseguir. Además, si en la pelea has sido muy rápido al derribar a tu contrincante y has conseguido los tres K.O. en un corto periodo de tiempo también se te premiará con algún puntillo extra.




Ser rápido y golpear sin descanso es la mejor forma de derrotar a los contrincantes.

Estudia en las primeras partidas los golpes y da los más salvajes y dañinos que se te ocurran.

Otro detalle que tendremos que advertiros es que en este juego el público no se limita a realizar un papel pasivo, sino que además de animar con sus gritos al luchador de sus preferencias habrá algunos personajes que pasarán a la acción, dándote cuchilladas o lanzándote objetos si durante el combate te acercas hasta ellos. Por último comentaros que avanzando un poco en el programa podréis ver como en el suelo hay diversos objetos, puñales, shurikens, piedras, cajas... estos se pueden recoger para emplearlos contra los enemigos pero, cuidado, ellos pueden hacer lo mismo y si les dejas unos momento de respiro lo harán sin dudar un instante, complicándote aún más tu objetivo.

## Perfecta realización técnica

«Pit Fighter» es un maravilla de la técnica. Nos hemos reservado para el final la característica que le hace que resulte excepcionalmente bueno: todos y cada uno de los gráficos que aparecen en el juego son imágenes reales digitalizadas. Parece imposible que se haya dotado de una rapidez tan increíble como la de este arcade a unos personajes tan grandes y con un movimiento tan estupendo. Añade que también los sonidos son reales y aunque prácticamente la máquina carece de música puedes escuchar los rugidos del público u observar la chulería de tu contrincante incitándote a atacar, con unas voces sorprendentemente claras y sugestivas.

En cuanto a la adicción, que como siempre insistimos es lo más importante, os podemos decir que vayáis ahorrando porque «Pit Fighter» es un juego de los que enganchan de verdad.

Resumiendo un super-arcade de lo mejor que hemos visto, cuyo único defecto a nuestro parecer, es resultar demasiado real y excesivamente violento, siempre y cuando, hoy en día, esto pueda considerarse un defecto. Por lo demás no le vamos a dar un diez porque no hay nada perfecto, pero realmente está muy, pero que muy cerca. ■

*J.G.V.*

### LOS NUEVOS ARCADES



***En nuestra visita habitual a las instalaciones de SEGA S.A. tuvimos también la oportunidad de ver un prototipo de máquina que se va a comercializar en breve. Un aparato que permitirá elegir entre ocho juegos diferentes. Aunque penséis que ya existen este tipo de arcades, si os fijáis en la foto podréis observar que la novedad reside en que cada uno de ellos está en un cartucho con un tamaño muy similar al de las consolas que hay en el mercado y basta con intercambiarlos para tener otro juego diferente. La que nos enseñaron llevaba incorporados el «Golden Axe», «Revenge of Shinobi», «Super Hang-On», «Tetris», «After Burner», «Out Run», «Space Harrier» y «Altered Beast», ¡menudo cóctel!***




# AHORA PUEDES CONSEGUIR EN ESPAÑA LA CONSOLA PORTATIL DE MODA EN U.S.A. Y JAPON CON GARANTIA OFICIAL

# GAME BOY de Nintendo®




+ UNA AUTENTICA CONSOLA DE CARTUCHOS RECARGABLES EN LA PALMA DE TU MANO. TOTALMENTE INDEPENDIENTE DE LA RED Y CON PANTALLA PROPIA INCORPORADA.

+ MAS DE 10 MILLONES DE UNIDADES VENDIDAS, ESPECIALMENTE EN JAPON Y USA, AHORA YA LA PUEDES CONSEGUIR OFICIALMENTE LANZADA EN EUROPA.

+ MAS DE 150 JUEGOS YA EDITADOS PARA LA CONSOLA Y POR SU GRAN DIFUSION, TODAS LAS MAS IMPORTANTES FIRMAS DE SOFTWARE ESTAN DESARROLLANDO JUEGOS PARA GAME BOY.

+ ALTA TECNOLOGIA QUE PERMITE COMPLEJOS GRAFICOS, SCROLLS DE CALIDAD, CIENTOS DE IMAGENES EN MOVIMIENTO, SPRITES DE MOVIMIENTO SUAVE, RAPIDEZ DE ACCION, SONIDO STEREO..

+ CONSUMO MINIMO DE PILAS: MENOS DE 20 PESETAS A LA HORA.

+ TAMAÑO IDEAL PARA TRANSPORTARLA (15 x 10 cm.) HASTA CABE EN UN BOLSILLO

+ GARANTIA DE ASISTENCIA TECNICA POR PARTE DEL DISTRIBUIDOR OFICIAL EN ESPAÑA: SPACO S.A. DURANTE 3 MESES.

TODO POR..... **18.900** PESETAS

## HAZ TU PEDIDO AHORA Y CONSIGUE TODO ESTO:

1 CONSOLA GAMEBOY
2 CARTUCHO DEL JUEGO " TETRIS "
3 UN REGALO SORPRESA A ELEGIR *
4 CABLE CONECTOR PARA DOS JUGADORES
5 AURICULARES STEREO
6 PILAS GRATIS (lote de cuatro)
7 PACKAGE. caja e instrucciones en castellano.
8 Numero especial de la revista NINTENDO.
9 Suscripcion gratuita a la revista CLUB NINTENDO



### BUBBLE BOBBLE

BUB y BOB son curiosos y divertidos seres. Ayudalos a escapar en multitud de pantallas, para ello tienes que encerrar a sus enemigos en burbujas y golpearlos. El mayor hit de TAITO.




### BATMAN

La batmania en tu GAME BOY. Con la licencia de la famosa pelicula, y basado en esta. Eres Batman y debes recorrer Gotham, luchando , hasta llegar a JOKER para combatirlo.



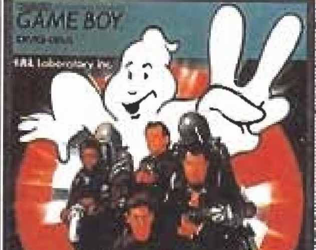

### SUPER MARIOLAND

La segunda parte del famoso Mario Bros., con nuevos y espectaculares mundos. Recorrelos con tu personaje, evitando a los enemigos, y recoge los objetos y tesoros a tu paso.




### TORTUGAS NINJA

La pelicula y los personajes mas de moda, para que disfrutes con ellos en tu GAME BOY. Podras ser un protagonista mas de la pelicula jugando el juego y viviendo su emocion.




### GHOSTBUSTERS 2

Los cazafantasmas han vuelto para salvar N.Y. Adentrate con este arcade en las galerias y elimina a cientos de espectros y fantasmas con tus lasers especiales. Revive la pelicula.




### DOBLE DRAGON

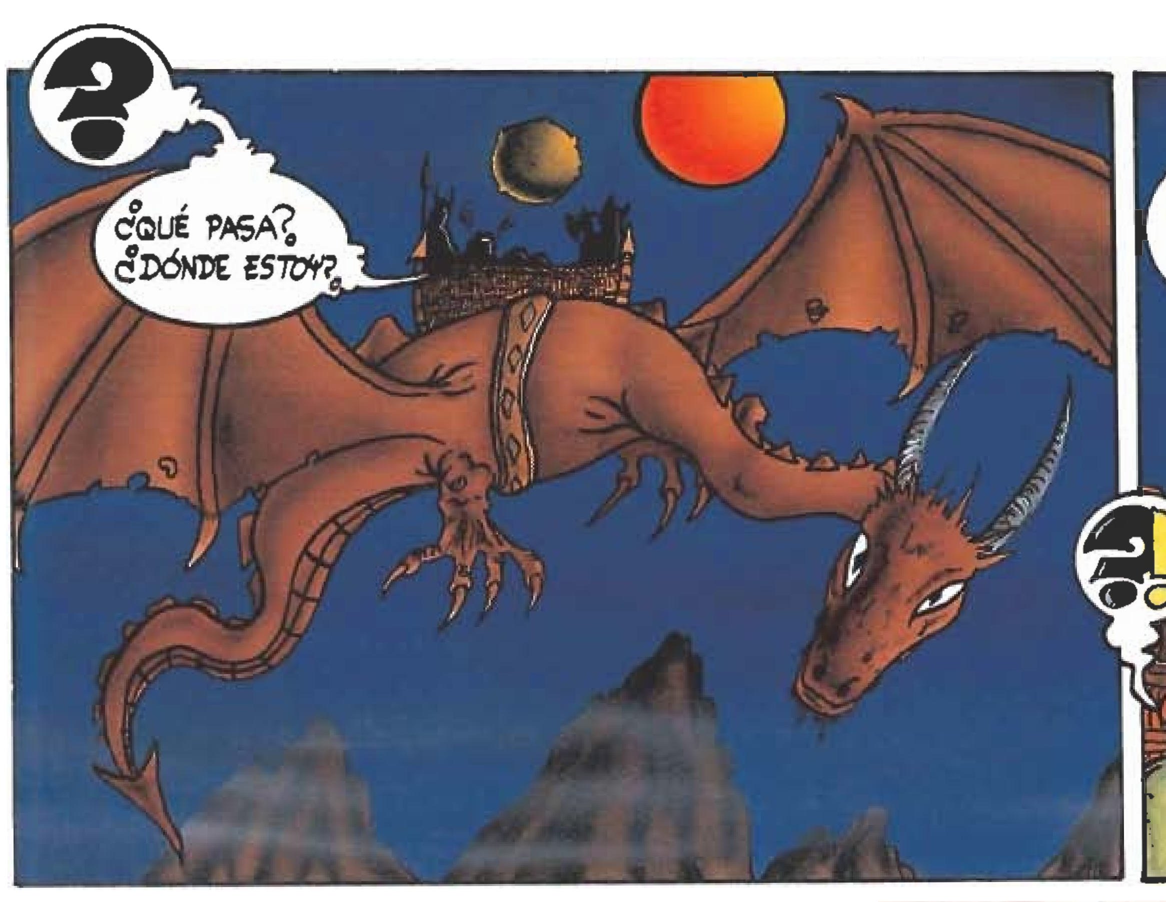
El juego definitivo de la especialidad favorita de los juegoadictos: la lucha en las calles. En los suburbios hay muchos peligros: bandas de macarras,punkis... pero lucando juntos podreis sobrevivir.

### MAS CARTUCHOS PARA TU GAME BOY

| | |
|---|---|
| SOLAR STRIKER | 2.995 |
| JALECO PINBALL | 3.495 |
| DOCTOR MARIO | 3.495 |
| PUZZLE BOY | 3.495 |
| PACHINKO TIME | 3.495 |
| HEIANKIO ALIEN | 3.995 |
| PINBALL DEL 66 | 3.995 |
| CARD GAME(POKER) | 3.995 |
| PING PONG | 3.995 |
| SPACE INVADERS | 3.995 |
| PUZZNIC | 3.995 |
| OTELLO | 3.995 |
| VOLLEY FIRE | 3.995 |
| BASEBALL | 3.995 |
| SOCCER BOY | 3.995 |
| GOLF | 3.995 |
| SNOOPY | 3.995 |
| WORLD BOWLING | 3.995 |
| NEMESIS | 4.495 |
| TENNIS | 4.495 |

# TENER UNA GAME BOY EN TUS MANOS ES MUY FACIL...












```
  10 REM CARGADOR
  20 REM NANO 91
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24669: DIM A(3): POKE 23658
,8
  40 INPUT "DESPROTEGER?"; LINE
A$: IF A$="S" THEN LET A(1)=1
  50 INPUT "INMOVILIZAR?"; LINE
A$: IF A$="S" THEN LET A(2)=1
```

QUIZAS SÍ LOS DESPROTE-GIERA...

```
  60 INPUT "ARMAS INUTILES?"; LI
NE A$: IF A$="S" THEN LET A(3)=1
  70 INK 0: POKE 23624,0: POKE 2
3417,84: CLS
  80 POKE 23739,111: LOAD ""SCRE
EN$ : LOAD ""CODE 24670: POKE 23
739,244
  90 IF A(1) THEN POKE 47494,0
 100 IF A(2) THEN POKE 47910,0:
POKE 51893,0
 130 DATA 20,78,44,123,11,12,13,
14,55,77,56,76,94,13,15,38,46,56
,58,98,54,254
 140 DATA 55,32,43,61,76,73,36,5
8,97,129,146,210,33,26
 150 DATA 25,22,55,64,71,98
 170 DATA 44,32,15,125,210,235,1
1,34,27,48,101,123,31,234,255,21
```

```
 220 INPUT "}Primera pista? ";p:
 IF p<NOT PI OR p>41 THEN GO TO
220
 230 INPUT "]Ultima pista? ";u:
IF u<NOT PI OR u>41 THEN GO TO 2
30
 240 INPUT "]Numero del primer s
ector? ";ns: IF ns<NOT PI OR ns>
255 THEN GO TO 240
 250 PRINT INK 7;AT 12,NOT PI;"F
ormateando pista ";: FOR n=p TO
u
 260 LET buf=30000: FOR m=ns TO
ns+cs-SGN PI: POKE buf,n: POKE b
uf+SGN PI,NOT PI: POKE buf+2,m:
POKE buf+INT PI,t: LET buf=buf+4
 : NEXT m
 270 PRINT INK 7;AT 12,18;n
```

```
 280 PRINT INK 2''"Error de disco
 ";PEEK 23728'' INK 6;"Pulsa una
 tecla": PAUSE NOT PI: RETURN
 290 REM Desformatear
 300 CLS : PRINT "Inserta disco
a desformatear en"''"el drive ";C
HR$ (PEEK 23681+65); INK 3;''"Pu
lsa B para borrar"''"Otra tecla p
ara abandonar"
 310 PAUSE NOT PI: IF INKEY$<>"B
" THEN RETURN
```























CONTINUARÁ...

# MICRO Manía Sobre la 5ª marcha

*¡Tooope....! ¡Sal de tu punto muerto y engánchate a la marcha que cada domingo se cuela en la pantalla de tu televisor! Por el garito de videojuegos del plató de Telecinco han desfilado de nuevo nuestros gladiadores del joystick en pos de la ansiada fama y los aún más ansiados regalos... la batalla fue «hipermeganoplástica».*





¿Qué os parecen las chicas 5.ª Marcha? ¿Tope, no? Desde luego así es difícil quedarte en punto muerto...


Cuando la grabación comienza y las luces son conectadas el plató se transforma en una espectacular discoteca.


En la pantalla de tu televisión el resultado final es muy distinto, pero así se ve en directo el rodaje del programa.


Una imagen inédita para la galería, el plató totalmente vacío ¿Resulta extraño verdad?

¿Qué tal colegas?, ¿en 5.ª marcha? Eso está bien, y que no decaiga. Aquí estamos como cada mes dispuestos a contaros todo lo ocurrido durante estas semanas en tu programa preferido. Bueno, lo primero que no podemos dejar de decir es que ¡por fin una chica se decidió a entrar en batalla! Noemi, nuestra bella gladiadora del joystick no pudo con su rival masculino, pero nos cautivó a todos con su simpatía y valor. A ver si cunde el ejemplo y se animan todas las vídeo-adictas, que ya va siendo hora, ¿no?

Por lo demás la tónica general de todos los programas fue como siempre la intensidad en la lucha en pos de los premios y la fama televisiva... No sabemos si se verán en tu pantalla, pero saltaban auténticas chispas en el plató cada vez que los participantes, joystick en mano, se enzarzaban en su lucha particular.



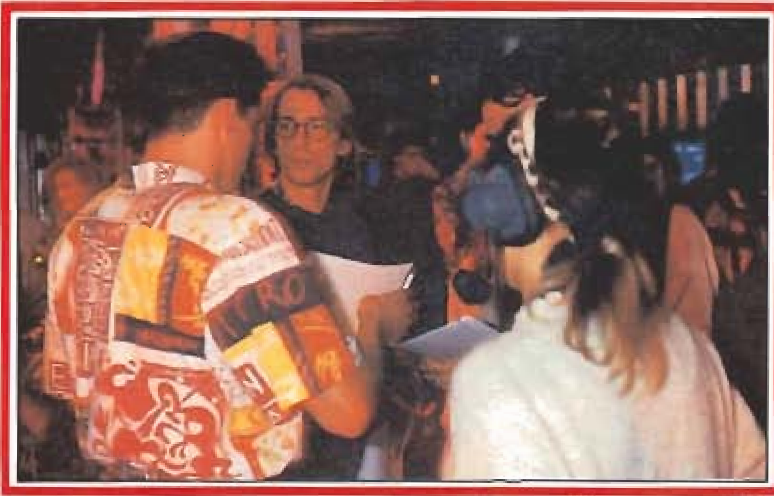

Sólo nos queda recordaros que si queréis tomar parte en tan interesante programa, en estas mismas páginas se encuentran las bases para poder hacerlo: sólo tenéis que recortar el cupón (no valen fotocopias) adjunto y enviarlo a:
**MICROMANIA**
Hobby Press S.A.
Apartado de Correos 400
28049 MADRID

# Bases

- Todos los espectadores de programa y lectores de la revista que deseen participar en e concurso deberán enviar, debidamente cumplimentado, cualquiera de los cupones que la revista MICROMANIA publicará cada mes en la página especialmente dedicada al programa 5.ª MARCHA.
- Los resultados de los concursos, los participantes y el desarrollo de todos los acontecimientos relacionados con el programa 5.ª MARCHA serán reflejados en la página mensual que MICROMANIA dedicará al programa.
- Cada semana, y de forma simultánea, se celebrarán dos competiciones entre dos jugadores. Es decir, asistirán cuatro jugadores los cuales se enfrentarán en un mano a mano, de dos en dos y en un mismo videojuego que podrá ser indistintamente de ACCION, HABILIDAD o DEPORTIVO, según estime conveniente la organización.
- En cada programa acudirán a participar cuatro personas (dos en cada juego), las cuales tendrán la oportunidad de enfrentarse en un videojuego seleccionado por la organización durante cinco minutos.
- Transcurrido el tiempo reglamentado, el presentador del programa detendrá la competición y determinará los puntos, porcentaje de juego resuelto, kilómetros recorridos, o cualquier otra circunstancia (dependiendo del tipo de juego) que permita valorar su actuación objetivamente. De esta forma, cada semana se obtienen dos ganadores (uno por cada videojuego).
- Cualquier circunstancia no contemplada en estas bases será resuelta por la decisión inapelable de los organizadores.



El secreto mejor guardado de Tele 5 junto con el nombre del asesino de «Twin Peaks». ¿De qué están hechos los cromáticos?



Así se trabaja en 5.ª Marcha: Giorgio Aresu, director del programa, da instrucciones a Luis en pleno rodaje.

# Resultados

### RELACIÓN DE PARTICIPANTES EN EL PROGRAMA 6.º DE «LA 5.ª MARCHA» (2-12-90)

PROGRAMA: **PLAGUE**

| | |
|---|---|
| SACHA GOMEZ MOÑIGAS | **94.955 PTOS.** |
| IGNACIO SAEZ RAMA | **91.952 PTOS.** |

PROGRAMA: **PANG**

| | |
|---|---|
| MIGUEL A.GARCIA MANTECON | **109.400 PTOS.** |
| NOEMI MUÑOZ | **70.100 PTOS.** |

**GANADORES:**

| | |
|---|---|
| MIGUEL ANGEL GARCÍA | **109.400 PTOS.** |
| SACHA GÓMEZ | **94.955 PTOS.** |

### RELACIÓN DE PARTICIPANTES EN EL PROGRAMA 8.º DE «LA 5.ª MARCHA» (16-12-90)

PROGRAMA: **TURRICAN**

| | |
|---|---|
| CARLOS MÉNDEZ JIMÉNEZ | **16.250 PTOS.** |
| CARLOS PÉREZ GARCÍA | **22.650 PTOS.** |

PROGRAMA: **NARCO POLICE**

| | |
|---|---|
| DAVID M. ALEGRE MARTÍN | **7.300 PTOS.** |
| JOSÉ M. LLORENTE PALOMO | **5.900 PTOS.** |

**GANADORES:**

| | |
|---|---|
| CARLOS PÉREZ | **22.650 PTOS.** |
| DAVID M. ALEGRE | **7.300 PTOS.** |

# Premios

***Todos los participantes, por el simple hecho de asistir al programa obtendrán una pistola óptica GUNSTICK de MHT apropiada para su modelo de ordenador (Spectrum, Amstrad, Msx, PC).***




***Sólo en el caso de que el participante posea un ordenador diferente a los mencionados y para los que no existe pistola óptica, se le proporcionará un joystick ZERO-ZERO Winner adecuado para su ordenador. Además, todos los participantes obtendrán también una cartera de MICROMANIA multiuso (entre ellos, coleccionar la revista).***




***Los dos ganadores de cada semana (uno por cada juego) recibirán, además de los obsequios anteriores un premio consistente en una consola de videojuegos de cualquiera de los sistemas disponibles en el mercado.***
***El premio concreto se comunicará a los participantes (dependiendo de las semanas) y consistirá en la marca y modelo que la organización estime oportuno.***

**MICRO Manía**

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ..........
Apellidos ..........
Domicilio ..........
..........
Población ..........
Provincia ..........
C.P .......... Edad ..........
Teléfono ..........
Modelo de ordenador que tienes ..........

Recorta y envía el cupón a:
**MICROMANÍA**
Hobby Press S.A.
Apartado de Correos 400
28080 Alcobendas (Madrid)

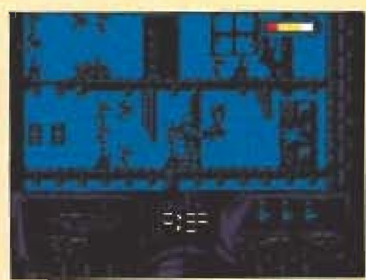
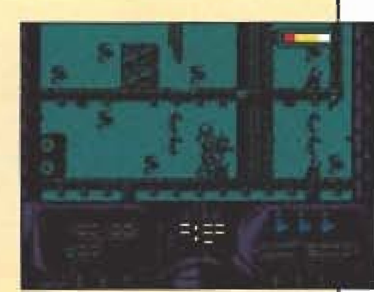
No olvides indicar en el cupón y en el sobre **«Concurso LA 5.ª MARCHA»**. No se admitirán fotocopias de los cupones.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN



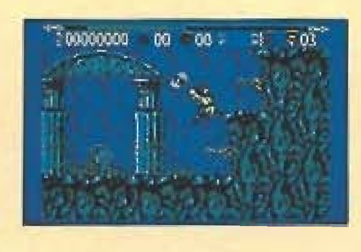
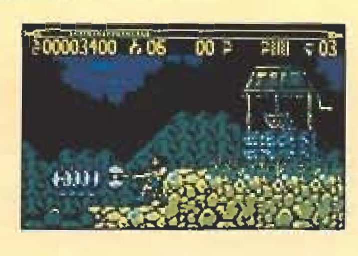
¡¡EL MEJOR SIMULADOR DE BATALLA NAVAL EN 3-D!!
A.D.S
FP 90
FUTURA
PROEIN
SOFT LINE
PROEIN SOFT LINE

## ROBOCOP 2 — SPECTRUM

```
10 REM Cargador Robocop 2
 20 REM Version Spectrum 128K
 30 REM Pedro Jose Rodriguez-90
 40 DEF FN n()=NOT (a$="s" OR a
$="S"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0
: CLEAR 64999: DIM a$(1)
 50 LET sum=0: FOR n=65000 TO 6
5056: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>7050 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
 60 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 650
12,0
 70 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF FN n() THEN FOR n=6
5013 TO 65029: POKE n,0: NEXT n
 80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN FOR n=65
030 TO 65044: POKE n,0: NEXT n
 90 PRINT "Si has escogido la o
pcion de"'"tiempo infinito deber
as pulsar"'"Break para finalizar
 las fases"'"3 y 6 (o abortar la
 partida en"'"el resto de las fa
ses)"
 100 PRINT : PRINT "Inserta cint
a original"'"y pulsa una tecla":
 PAUSE 0: INK 0: POKE 23624,0: P
OKE 23417,84: CLEAR
 110 POKE 23739,111: LOAD ""SCRE
EN$ : LOAD ""CODE 47104: CLS : R
ANDOMIZE USR 65000
 120 DATA 33,241,253,34,89,184,1
95,0,184,175,50,109,151,50,153,1
65,50,41,173,50,235,186,62,167,5
0
 130 DATA 239,165,50,73,184,175,
50,200,153,33,24,254,17,203,153,
1,9,0,237,176,195,0,136,205,84
 140 DATA 31,216,62,48,195,249,1
53
```

## TORVAK THE WARRIOR — AMIGA


```
REM Cargador 'Torvak the warrior'
REM Pedro Josè Rodrìguez 19-11-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(127):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>644950& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6006
INPUT"Energìa infinita";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H6006
INPUT"Hechizos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(89)=&H6006
INPUT"Escudos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(93)=&H6006
INPUT"Fuerza màxima e infinita";a$:IF FNn THEN c%(97)=&H600E
INPUT"Comenzar con 10 hechizos y 10 escudos";a$:IF FNn THEN c%(105)=&H601C
INPUT"Fase inicial (1-5,enter para fase 1)";a$:IF a$<>""THEN c%(121)=VAL(a$)
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00F2,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948
DATA 0070,4EEC,000C,41FA,000E,23C8,0007,8026,4EF9,0007,8000,33FC,6008,0000
DATA D618,33FC,600E,0000,D530,33FC,6004,0000,C694,33FC,6004,0000,D522,33FC
DATA 0003,0000,A53C,33FC,600E,0000,A916,23FC,33FC,0A0A,0000,A926,23FC,0001
DATA CA18,0000,A92A,23FC,4E71,4E71,0000,A92E,33FC,0001,0000,A544,4EF9,0000
DATA 8000,*
```

## TIME MACHINE — AMIGA

```
REM Cargador "Time machine"
REM Pedro Josè Rodrìguez 29-10-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>937295& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(95)=&H6006
INPUT"No morir al agotar la energìa";a$:IF FNn THEN c%(99)=&H6006
INPUT"Arma inagotable";a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0000,0100,45FA,00D0,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,0056,2948,0058,4EEC,000C,41FA,0014,377C,4EF9,009C,2748,009E,2A79
DATA 0000,0008,4ED3,41FA,000E,23C8,0000,0836,4EF9,0000,1800,33FC,6006,0000
DATA 16B8,33FC,4E75,0000,17CA,33FC,6002,0000,7636,4EF9,0000,1600,*
```

## NINJA TURTLES — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Ninja Turtles
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 DEF FN n()=(a$="s" OR a$="S
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 24999: DIM a(4)
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: LET a(1)=FN n()
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: LET a(2)=FN n()
  60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: LET a(3)=FN n()
  70 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: LET a(4)=FN n()
  80 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLS
  90 POKE 23739,111: LOAD ""SCRE
EN$ : LOAD ""CODE 25000: POKE 23
739,244
 100 IF a(1) THEN POKE 47503,0
 110 IF a(2) THEN POKE 49630,0:
POKE 53770,0
 120 IF a(3) THEN POKE 49578,0
 130 IF a(4) THEN POKE 53266,0
 140 RANDOMIZE USR 60928
```

## LORNA — SPECTRUM

```
   1 REM **********************
   2 REM * Antonio Dos Santos  *
   3 REM *  / Jose Dos Santos  *
   4 REM *Cargador Spectrum 48K*
   5 REM *      LORNA          *
   6 REM * MADRID  Noviembre-90*
   7 REM **********************
   8 CLS : PRINT "Cargador LORNA
 Spectrum."''"Antonio/Jose Dos Sa
ntos 1990"''"Carga el juego origi
nal desde elprincipio para jugar
 con VIDAS  INFINITAS y BALAS IN
FINITAS en  la fase que eligas e
n el menu.  Cuando termines una
carga, vuel-ve a ejecutar este c
argador paracolocar los Pokes. C
laves:LOLI, PLANINGA,BLACK y CRO
WN"
   9 MERGE "": RUN 10
  41 BORDER 6: INPUT "Que fase v
as ha cargar?(1-5):";f: IF f<1 O
R f>5 THEN GO TO 41
  42 IF f=1 OR f=2 THEN RESTORE
 46
  43 IF f=3 OR f=4 THEN RESTORE
 47
  44 IF f=5 THEN RESTORE 47
  45 FOR f=57452 TO 57465: READ
a: POKE f,a: NEXT f
  46 DATA 175,50,249,227,50,210,
226,50,221,226,201,65,68,83
  47 DATA 175,50,141,229,50,43,2
29,50,44,229,201,65,68,83
  48 DATA 175,50,72,223,50,73,22
3,50,207,224,201,65,68,83
  49 RANDOMIZE USR 60566: REM Mu
estra las claves
```

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES — AMSTRAD





```
 10 REM Teenage mutant ninja turtles
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
 30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF
 40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A0 TO &C4:READ a
$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+b
yte:NEXT:IF sum<>3622 THEN PRINT"Error e
n los data!":END
 50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &AA,&C9
 60 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &AF,0:POKE &B4,0
 70 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &B9,0
 80 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BE,0
 90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
 100 MODE 1:LOAD"!",&9C3F:CALL &A0
 110 DATA 21,A9,0,22,F2,9C,C3,3F,9C,3E,CD
,32,B2,EF,3E,2,32,AE,62,3E,3D,32,BC,75,3
E,3D,32,75,62,3E,35,32,6F,74,C3,0,1
```

## MADMIX 2 — PC

```
1 ' CARGADOR PARA EL MADMIX 2 (PC,CGA-EGA)
2 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
3 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
4 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 7
5 P=P+1:D%(P)=C
6 GOTO 4
7 IF S<>14860 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
8 INPUT "VERSION (Cga/Ega)";A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=1
9 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=0
10 D% (4)=T
11 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
12 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
 PULSA UNA TECLA"
13 IF INKEY$="" THEN 13
14 OPEN "cmadmix2.com" FOR OUTPUT AS #1
15 PRINT #1,C$
16 CLOSE 1
17 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CMADMIX2.COM, CARGALO ANTES DEL
 MADMIX2 Y CONSEGUIRAS JUGAR   CON VIDAS INFINITAS."
18 END
100 DATA 233,146,000,255,046,137,030,107,001,046,163,109,001,088,
 091,083,080,030
101 DATA 142,219,046,160,003,001,060,001,116,023,129,062,025,002,
 254,014,117,056
102 DATA 199,006,025,002,144,144,199,006,027,002,144,144,235,021,
 144,129,062,014
103 DATA 002,254,014,117,033,199,006,014,002,144,144,199,006,016,
 002,144,144,250
104 DATA 184,000,000,142,216,046,161,103,001,163,132,000,046,161,
 105,001,163,134
105 DATA 000,251,031,046,161,109,001,046,139,030,107,001,234,000,
 000,000,000,000
106 DATA 000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104,111,114,
 097,032,101,108
107 DATA 032,077,065,068,077,073,088,032,050,046,010,013,040,067,
 041,032,074,046
108 DATA 083,046,070,046,036,014,031,184,033,053,205,033,137,030,
 103,001,140,006
109 DATA 105,001,184,033,037,141,022,004,001,014,031,205,033,180,
 009,014,031,141
110 DATA 022,112,001,205,033,141,022,111,001,205,039,-1
```



Brøderbund
WINGS OF FURY
¡El combate está próximo!
Has recibido las órdenes. Sube a la cabina de tu máquina, el F6F Hellcat de la U. S. Navy. Toma la palanca y prepárate para la acción:
• Despega y aterriza en tu portaaviones.
• Explora islas enemigas, destruye armadas y aviones en combate
• Defiende tu portaaviones de los ataques de torpederos.
• Vive la aventura con una animación precisa y rápida.
DRO SOFT
FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

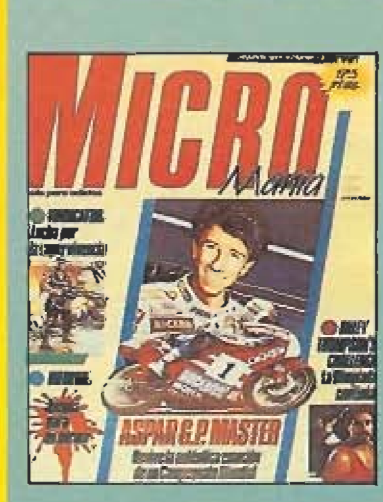
# ÍNDICE

| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 007 LICENCIA PARA MATAR | DOMARK | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| 007 LICENCIA PARA MATAR | | 22.2 | 65 | | | | | | | | | P | |
| 007 LICENCIA PARA MATAR | | 16.2 | 58 | ART | | | | | | | | | |
| 007 LICENCIA PARA MATAR | | 16.2 | 67 | | | | C | | S | | | | |
| 007 LICENCIA PARA MATAR | | 18.2 | 94 | | | A | | | | | | | |
| 007 LICENCIA PARA MATAR | | 17.2 | | | | | | | | | | P | |
| 1943 | CAPCOM | 5.2 | | | | | | | S | | | | |
| 1943 | | 6.2 | 77 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| 1943 | | 6.2 | 95 | | | | C | | | | | | |
| 1943 | | 11.2 | | | | | | | | T | | | |
| 1ST PERSON PINBALL | TYNESOFT | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| 3D POOL | FIREBIRD | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| 3D STOCK CAR | FIREBIRD | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| 3-D HELICOPTER SIMULADOR | SIERRA | 27.2 | | | | | | | | | | P | |
| 4 SOCCER SIMULATORS | CODE MASTERS | 11.2 | | | | | C | | | | | | |
| 4x4 OFF-ROAD RACING | EPYX | 8.2 | | | | | C | | | | | | |
| 688 ATTACK SUB | ELECTRONIC ARTS | 27.2 | | | | | | | | | | P | |
| AAARGH | MELBOURNE HOUSE | 3.2 | | | | | | | | | G | | |
| AAARGH | | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| ABADIA DEL CRIMEN, LA | OPERA | 3.2 | | | | | | | | | | P | |
| ABADIA DEL CRIMEN, LA | | 3.2 | 56 | | | | | | SD | | | | |
| ABRACADABRA | ODISEA SOFT | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| ACE 2088 | CASCADE | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| ACTION FIGHTER | FIREBIRD | 19.2 | | | | | | | | T | | | |
| ADDICTA BALL | ALLIGATA | 7.2 | 111 | | | | | M | | | | | |
| ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL | OCEAN | 28.2 | | | | | | | S | | | | |
| ADIDAS TIE BREAK | OCEAN | 30.2 | | | | A | | | | | | | |
| ADVANCED FLIGHT TRAINER | ELECTRONIC ARTS | 2.2 | | | | | | | | | | P | |
| AFRICAN RAIDERS | TOMAHAWK | 13.2 | | | | | | | | T | | | |
| AFRICAN TRAIL | POSITIVE | 31.2 | | | | | | | S | | | | |
| AFTER THE WAR | DINAMIC | 26.2 | 70 | | | | | | | | G | | |
| AFTER THE WAR | | 14.2 | 73 | | | A | | | S | | | | |
| AFTER THE WAR | | 14.2 | 64 | ART | MAP | | | | | | | | |
| AFTER THE WAR | | 14.2 | 74 | | | | | M | | | | | |
| AFTERBURNER | ACTIVISION | 20.2 | | | | | | | | | | | SE |
| AFTERBURNER | | 11.2 | 76 | | | | | M | | | | | |
| AFTERBURNER | | 8.2 | 06 | ART | | | C | | | | | | |
| AFTERBURNER | | 9.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| AIR RALLY | ACTIVISION | 2.2 | | | | A | | | | | | | |
| AIRBORNE RANGER | MICROPROSE | 11.2 | | | | | | | | | | P | |
| ALIEN SYNDROME | THE EDGE | 13.2 | | | | | | | | T | | | |
| ALIEN SYNDROME | | 11.2 | 57 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| ALIEN SYNDROME | | 12.2 | 73 | | | | C | | | | | | |
| ALIEN SYNDROME | | 13.2 | 100 | | | A | | | | | | | |
| ALIEN SYNDROME | | 15.2 | 56 | | | | | M | | | | | |
| ALIEN SYNDROME | | 16.2 | 64 | | | | | | | | G | | |
| ALTERED BEAST | ACTIVISION | 28.2 | | | | | | | S | | | | |
| ANARCHY | PSYCLAPSE | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| ANDY CAPP | MIRRORSOFT | 3.2 | | | | | C | | | | | | |
| ANDY CAPP | | 4.2 | 50 | | | | | | S | | | | |
| ANDY CAPP | | 4.2 | 50 | ART | MAP | A | | | S+ | | | | |
| ANGEL NIETO POLE 500 | OPERA | 25.2 | | | | A | | | | | | | |
| APPRENTICE | RAINBOW ARTS | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| ARCHIPELAGOS | LOGOTRON | 16.2 | | | | | | | | | G | | |
| ARKANOID | IMAGINE | 5.2 | 64 | | | AD | | | | | | | |
| ARKANOID II | IMAGINE | 20.2 | | | | | | | | | G | | |
| ARKANOID II | | 11.2 | 73 | | | | | | | T | | | |
| ARTURA | GREMLIN | 10.2 | | | | | | | | T | | | |
| ARTURA | | 7.2 | 110 | | | A | | | | | | | |
| ARTURA | | 7.2 | 80 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| ASPAR G.P.MASTER | DINAMIC | 5.2 | 68 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ASTAROTH | HEWSON | 21.2 | 60 | | | | | | | T | | | |
| ASTERIX EN LA INDIA | COKTEL VISION | 9.2 | | | | A | | | | | | | |
| ASTERIX Y EL GOLPE DEL MENHIR | COKTEL VISION | 20.2 | | | | | | | | | | P | |
| ATF | DIGITAL INTEGRATION | 3.2 | | | | A | | | | | | | |
| ATOM ANT | HI-TEC | 31.2 | | | | | | | S | | | | |
| ATROG | ZAFIRO | 4.2 | | | | A | | | | | | | |
| AUSTRALIAN GAMES | U.S.GOLD | 29.2 | | | | | C | | | | | | |
| AVENTURA ESPACIAL | A.D. | 29.2 | | | | | | | | T | | | |
| AVENTURA ORIGINAL, LA | A.D. | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| AVENTURA ORIGINAL, LA | | 18.2 | 68 | ART | MAP | | | | | | | | |
| AXEL'S MAGIC HAMMER | GREMLIN | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| AXEL'S MAGIC HAMMER | | 23.2 | 75 | | | | | | | T | | | |
| A.M.C. | DINAMIC | 18.2 | 74 | ART | MAP | | | | | | | | |
| A.P.B. | TENGEN | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| A.P.B. | | 20.2 | | | | | | | | T | | | |
| BAAL | PSYCLAPSE | 22.2 | 66 | | | | | | | T | | | |
| BAAL | | 18.2 | 96 | | | | C | | | | | | |
| BAAL | | 21.2 | 58 | | | | | | | | G | | |
| BACK TO THE FUTURE II | IMAGE WORKS | 28.2 | | | | | | | | T | | | |
| BACK TO THE FUTURE II | | 29.2 | 55 | ART | MAP | | | | | | | | |
| BACK TO THE FUTURE II | | 29.2 | 74 | | | | | | | | G | | |
| BAD CAT | GO | 4.2 | | | | | C | | | | | | |
| BAD COMPANY | LOGOTRON | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| BAD COMPANY | | 26.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| BADLANDS | TENGEN | 31.2 | | | | | | | | T | | | |
| BALLISTIX | PSYGNOSIS | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| BARBARIAN | PSYGNOSIS | 14.2 | | | | | | | | | | P | |
| BARBARIAN | | 8.2 | 45 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| BARBARIAN | | 14.2 | 74 | | | | | M | | | | | |
| BARBARIAN II | PALACE | 21.2 | 59 | | | | | | | | G | | |
| BARBARIAN II | | 12.2 | 74 | | | | | | S+ | | | | |
| BARBARIAN II | | 12.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| BARBARIAN II | | 15.2 | 56 | | | | | M | | | | | |
| BARBARIAN II | | 17.2 | 65 | | | | | | | T | | | |
| BARBARIAN II | | 7.2 | 49 | ART | MAP | | | | | | | | |
| BARBARIAN II | | 16.2 | | | | | | | | T | | | |
| BARBARIAN II | | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| BARBARIAN II | | 6.2 | | | | | C | | | | | | |
| BASKETBALL NIGHTMARE | | 25.2 | | | | | | | | | | | SE |
| BATMAN, THE CAPED CRUSADER | OCEAN | 13.2 | | | | | | | | | G | | |
| BATMAN, THE CAPED CRUSADER | | 4.2 | 73 | | | | | M | | | | | |
| BATMAN, THE CAPED CRUSADER | | 18.2 | 92 | | | | | | | | G | | |
| BATMAN, THE CAPED CRUSADER | | 9.2 | 35 | ART | MAP | A | | | S | | | | |













| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BATMAN, THE MOVIE | OCEAN | 17.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| BATMAN, THE MOVIE | | 18.2 | 49 | ART | MAP | | | | | | | | |
| BATMAN, THE MOVIE | | 18.2 | 98 | | | | C | | | | | | |
| BATMAN, THE MOVIE | | 18.2 | 98 | | | | | | S | | | | |
| BATMAN, THE MOVIE | | 19.2 | 112 | | | A | | | | | | | |
| BATTLE CHESS | ELECTRONIC ARTS | 13.2 | | | | | | | | | G | | |
| BATTLE OUT RUN | | 29.2 | | | | | | | | | | | SE |
| BATTLE SQUADRON | INNERPRISE | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| BATTLE SQUADRON | | 29.2 | 78 | | | | | | | | G | | |
| BEACH VOLLEY | OCEAN | 22.2 | | | | A | | | | | | | |
| BEACH VOLLEY | | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| BEAST II | PSYGNOSIS | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| BEAST II | | 30.2 | 107 | ART | | | | | | | | | |
| BEAST II | | 30.2 | 125 | | | | | | | | G | | |
| BEDLAM | GO | 17.2 | 66 | | | | | | | | | P | |
| BESTIAL WARRIOR | DINAMIC | 13.2 | | | | A | | | | | | | |
| BEVERLY HILLS COP | TYNESOFT | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| BEVERLY HILLS COP | | 23.2 | 74 | | | | | | | | | P | |
| BEVERLY HILLS COP | | 23.2 | 67 | ART | MAP | A | C | | | | | | |
| BEYOND THE ICE PALACE | ELITE | 10.2 | | | | | | | | | G | | |
| BEYOND THE ICE PALACE | | 3.2 | 38 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| BILL BUDGE | ELECTRONIC ARTS | 1.2 | | | | | | | | | | P | |
| BILLIARDS SIMULATOR | INFOGRAMES | 17.2 | | | | | | | | | | P | |
| BIONIC COMMANDO | GO | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| BIONIC COMMANDO | | 6.2 | 94 | | | | | | S | | | | |
| BIONIC COMMANDO | | 9.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| BIONIC COMMANDO | | 10.2 | | | | | | | | | | P | |
| BLACK BEARD | TOPO | 1.2 | 39 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| BLACK LAMP | FIREBIRD | 6.2 | | | | | | | | | G | | |
| BLACK LAMP | | 2.2 | | | | | | | | T | | | |
| BLACK TIGER | CAPCOM | 22.2 | | | | | | | S | | | | |
| BLACK TIGER | | 24.2 | 82 | | | | | | | | G | | |
| BLACK TIGER | | 25.2 | 92 | | | A | | | | | | | |
| BLACK TIGER | | 26.2 | 72 | | | | | | | T | | | |
| BLASTEROIDS | IMAGE WORKS | 12.2 | | | | | | | | T | | | |
| BLASTEROIDS | | 11.2 | | | | | | | S | | | | |
| BLOCK OUT | RAINBOW ARTS | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| BLOOD BROTHERS | GREMLIN | 3.2 | | | | | | | S | | | | |
| BLOOD MONEY | PSYGNOSIS | 29.2 | | | | | C | | | | | | |
| BLOOD MONEY | | 17.2 | | | | | | | | | G | | |
| BLOODWYCH | IMAGE WORKS | 19.2 | | | | | | | | | G | | |
| BLUE ANGEL 69 | MAGIC BYTES | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| BLUE LIGHTNING | | 30.2 | | | | | | | | | | | LY |
| BMX NINJA | ALTERNATIVE | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| BOB MORANE-CABALLERIA | INFOGRAMES | 1.2 | | | | A | | | | | | | |
| BOB MORANE-ESPACIO | INFOGRAMES | 2.2 | | | | A | | | | | | | |
| BOB MORANE-JUNGLA | INFOGRAMES | 1.2 | | | | A | | | | | | | |
| BOBSLEIGH | DIGITAL | 3.2 | | | | A | | | | | | | |
| BOMB JACK | ELITE | 5.2 | | | | | | | | | G | | |
| BOMBER RAY | | 28.2 | | | | | | | | | | | SE |
| BOMBFUSION | MASTERTRONIC | 13.2 | | | | | | | S | | | | |
| BOMBUZAL | IMAGE WORKS | 11.2 | | | | | | | | | G | | |
| BOMBUZAL | | 13.2 | 99 | | | | | | | | G | | |
| BOMBUZAL | | 13.2 | 96 | | | | C | | | | | | |
| BOMBUZAL | | 10.2 | | | | | C | | | | | | |
| BRAINACHE | CODE MASTERS | 3.2 | | | | A | | | | | | | |
| BRICK, THE | DELTA | 22.2 | | | | | | | S | | | | |
| BRONX | ANIMAGIC | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| BUBBLE BOBBLE | FIREBIRD | 1.2 | | | | | | | | T | | | |
| BUBBLE + | INFOGRAMES | 26.2 | | | | | | | | T | | | |
| BUDOKAN | ELECTRONIC ARTS | 22.2 | | | | | | | | | | P | |
| BUFFALO BILL | TYNESOFT | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| BUGGY BOY | ELITE | 4.2 | | | | | | | | | G | | |
| BUGGY RANGER | DINAMIC | 31.2 | | | | A | | | | | | | |
| BUMPY | LORICIEL | 21.2 | | | | | | | S | | | | |
| BUMPY | | 15.2 | 56 | | | A | | | | | | | |
| BUMPY | | 15.2 | | | | | | | | T | | | |
| BUTCHER HILL | GREMLIN | 20.2 | | | | | | | | T | | | |
| BUTCHER HILL | | 12.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| BUTCHER HILL | | 12.2 | | | | | | | S | | | | |
| CABAL | OCEAN | 19.2 | | | | | C | | | | | | |
| CABAL | | 22.2 | 65 | | | | C | | | | | | |
| CALIFORNIA GAMES | | 30.2 | | | | | | | | | | | LY |
| CAPITAN SEVILLA | DINAMIC | 3.2 | 10 | ART | MAP | | | M | S | | | | |
| CAPITAN TRUENO | DINAMIC | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| CAPITAN TRUENO | | 21.2 | 36 | ART | MAP | | | | | | | | |
| CAPITAN TRUENO | | 22.2 | | | | A | | | | | | | |
| CAPTAIN BLOOD | INFOGRAMES | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| CAPTAIN FIZZ | PSYCLAPSE | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| CARLOS SAINZ | ZIGURAT | 31.2 | | | | | | | S | | | | |
| CARRIER COMMAND | RAINBIRD | 8.2 | | | | | | | | T | | | |
| CASANOVA | IBER | 14.2 | | | | | | | S | | | | |
| CASANOVA | | 15.2 | 35 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| CASTLE MASTER | DOMARK | 30.2 | 125 | | | | | | | | G | | |
| CASTLE MASTER | | 25.2 | 81 | ART | MAP | | | | | | | | |
| CASTLE MASTER | | 25.2 | 96 | | | | | | S | | | | |
| CASTLE MASTER | | 25.2 | 96 | | | A | | | | | | | |
| CASTLE MASTER | | 26.2 | 76 | | | | | | | | | P | |
| CHAIN REACTION | DURELL | 3.2 | 56 | | | | C | | | | | | |
| CHAIN REACTION | | 2.2 | 72 | | | | | | S+ | | | | |
| CHAIN REACTION | | 2.2 | 72 | | | | | | S | | | | |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | GRANDSLAM | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| CHAMP, THE | LINEL | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| CHARIOTS OF WRATH | IMPRESSIONS | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| CHARLIE CHAPLIN | U.S.GOLD | 12.2 | | | | | | | | | | P | |
| CHARLIE CHAPLIN | | 2.2 | 34 | ART | | | | | | | | | |
| CHASE H.Q | OCEAN | 27.2 | 59 | | | | | | | T | | | |
| CHASE H.Q. | | 31.2 | | | | | | | | | | | SE |
| CHASE H.Q. | | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| CHESS PLAYER 2150 | CP SOFTWARE | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| CHESSMASTER 2000, THE | ELECTRONIC ARTS | 1.2 | | | | | | | | | | P | |
| CHICAGO 90 | MICROIDS | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| CHICAGO'S 30 | TOPO | 16.2 | | | | | | | | T | | | |
| CHICAGO'S 30 | | 4.2 | 59 | ART | MAP | | | | | | | | |
| CHUBBY GRISTLE | GRANDSLAM | 7.2 | | | | | | | | T | | | |
| CHUCK YEAGER'S | ELECTRONIC ARTS | 18.2 | | | | | | | | | | P | |
| CHUCK YEAGER'S A.F.T. | ELECTRONIC ARTS | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| CIRCUS ATRACTIONS | RAINBOW ARTS | 16.2 | | | | | | | | | G | | |
| CIRCUS ATRACTIONS | | 15.2 | | | | | C | | | | | | |
| CIRCUS GAMES | TYNESOFT | 14.2 | | | | | | | | | | P | |
| CIRCUS GAMES | | 11.2 | 86 | ART | | | | | | | | | |
| CITADEL | ELECTRIC DREAMS | 17.2 | | | | | C | | | | | | |
| CLOUD KINGDOMS | MILLENNIUM | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| CLOUD KINGDOMS | | 29.2 | 75 | | | | | | | | G | | |
| CLOWN-O-MANIA | STARBYTE | 28.2 | | | | | | | | | G | | |
| COLISEUM | TOPO | 6.2 | 55 | ART | MAP | | | | | | | | |
| COLORADO | SILMARILS | 26.2 | | | | | | | | | | P | |
| COLOSSUS CHESS 4 | CDS | 3.2 | | | | | | M | | | | | |
| COMANDO QUATRO | MADE IN SPAIN | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| COMANDO QUATRO | | 17.2 | 52 | ART | | | | | | | | | |
| COMANDO TRACER | DINAMIC | 13.2 | 100 | | | A | | | | | | | |
| COMANDO TRACER | | 12.2 | 73 | | | | | | S | | | | |



| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COMBO RACER | GREMLIN | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| COMMANDO | ELITE | 21.2 | | | | | | | | T | | | |
| CONQUEROR | RAINBOW ARTS | 24.2 | | | | | | | | | | P | |
| CONQUEROR | | 25.2 | 90 | | | | | | | | | P | |
| CONTINENTAL CIRCUS | VIRGIN GAMES | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| CONTINENTAL CIRCUS | | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| CORPORATION | ACTIVISION | 2.2 | | | | | C | | | | | | |
| CORPORATION | CORE DESINGN | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| CORSARIOS | OPERA | 17.2 | | | | | | | S | | | | |
| COZUMEL | A.D. | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| COZUMEL | | 26.2 | 64 | ART | MAP | | | | | | | | |
| CRACKDOWN | U.S.GOLD | 25.2 | | | | | | | S | | | | |
| CRACKDOWN | | 29.2 | 73 | | | | | | | T | | | |
| CRACKDOWN | | 29.2 | 78 | | | | | | S | | | | |
| CRAZY CARS | TITUS | 5.2 | | | | | | | S | | | | |
| CRAZY CARS | | 8.2 | 65 | | | A | | | | | | | |
| CURRO JIMENEZ | ZIGURAT | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| CUSTODIAN | HEWSON | 22.2 | 66 | | | | | | | | G | | |
| CYBERBALL | DOMARK | 26.2 | | | | A | | | | | | | |
| CYBERBIG | ANIMAGIC | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| CYBERNATION | PLAYERS | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| CYBERNOID | HEWSON | 10.2 | | | | | | | | | G | | |
| CYBERNOID | | 18.2 | 92 | | | | | | | | G | | |
| CYBERNOID | | 2.2 | 68 | ART | MAP | A | C | | S | | | | |
| CYBERNOID II | HEWSON | 7.2 | 98 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| CYBERNOID II | | 7.2 | 111 | | | | C | | S+ | | | | |
| CYCLES INT.GRAND PRIX RACING | ACCOLADE | 19.2 | | | | | | | | | | P | |
| CYCLES, THE | ACCOLADE | 27.2 | | | | A | | | | | | | |
| DALEY THOMPSON'S | OCEAN | 9.2 | | | | | | | | T | | | |
| DALEY THOMPSON'S | | 5.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| DALEY THOMPSON'S | | 5.2 | 65 | | | | | | S | | | | |
| DAMES SIMULATOR | INFOGRAMES | 27.2 | | | | | | | | | | P | |
| DAN DARE 3 | VIRGIN GAMES | 27.2 | 61 | | | A | | | | | | | |
| DAN DARE 3 | | 27.2 | 40 | ART | MAP | | | | | | | | |
| DAN DARE 3 | | 27.2 | 60 | | | | | | S | | | | |
| DAN DARE 3 | | 26.2 | | | | | | | S | | | | |
| DARIUS + | | 25.2 | 93 | | | | | | | T | | | |
| DARK CASTLE | MIRRORSOFT | 6.2 | | | | | | | | | | P | |
| DARK CASTLE | | 13.2 | 96 | | | | C | | | | | | |
| DARK FUSION | GREMLIN | 10.2 | 56 | ART | | A | | | S | | | | |
| DARK SIDE | INCENTIVE | 5.2 | 58 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| DAY OF THE PHARAOH | RAINBOW ARTS | 25.2 | | | | | | | | | | P | |
| DEAD ANGLE | | 28.2 | | | | | | | | | | | SE |
| DEATH WHIS-3 | OCEAN | 2.2 | 72 | | | A | | | | | | | |
| DEEP, THE | U.S.GOLD | 11.2 | | | | | | | S | | | | |
| DEEP, THE | | 12.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| DEEP, THE | | 13.2 | 100 | | | A | | | | | | | |
| DEEP, THE | | 14.2 | 23 | | | | C | | | | | | |
| DEEP, THE | | 16.2 | 66 | | | | C | | | | | | |
| DEEP, THE | | 18.2 | 92 | | | | | | | | G | | |
| DEFCOM 1 | IBER | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| DEFENDER OF THE CROWN | MIRRORSOFT | 3.2 | | | | | | | | | G | | |
| DELFOX | 100x100 DINAMIC | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| DENARIS | | 31.2 | 59 | | | | | | | | G | | |
| DESCUBRIMIENTO DE AMERICA, EL | OMIKRON | 5.2 | | | | | | M | | | | | |
| DESOLATOR | GREMLIN | 2.2 | 14 | ART | | | | | | | | | |
| DESOLATOR | | 4.2 | 73 | | | | | | S | | | | |
| DESPERADO | INFOGRAMES | 14.2 | | | | | | | | | G | | |
| DEVIANTS | PLAYERS | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| DIAS DE TRUENO | MINDSCAPE | 31.2 | | | | | | | | T | | | |
| DIMENSION OMEGA | POSITIVE | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| DOGS OF WAR | ELITE | 19.2 | | | | | | | | T | | | |
| DOGS OF WAR | | 24.2 | 84 | | | | | | | T | | | |
| DOMINATION | MAGIC BYTES | 28.2 | | | | | C | | | | | | |
| DOMINATOR | SYSTEM 3 | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| DOMINATOR | | 19.2 | 112 | | | | | | S | | | | |
| DOMINATOR | | 17.2 | | | | A | | | | | | | |
| DOUBLE DRAGON | MELBOURNE HOUSE | 13.2 | | | | | | | | | G | | |
| DOUBLE DRAGON | | 11.2 | 46 | ART | | | | | S | | | | |
| DOUBLE DRAGON | | 12.2 | | | | | | | | | | P | |
| DOUBLE DRAGON II | VIRGIN-MASTERTRONIC | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| DOUBLE DRAGON II | | 22.2 | | | | | | | S | | | | |
| DOUBLE HAWK | | 30.2 | | | | | | | | | | | SE |
| DRAGON NINJA | OCEAN | 17.2 | | | | | | | | | G | | |
| DRAGON NINJA | | 10.2 | 6 | ART | | A | | | | | | | |
| DRAGON NINJA | | 11.2 | 75 | | | | C | | | | | | |
| DRAGON NINJA | | 12.2 | 73 | | | | | | S | | | | |
| DRAGON SPIRIT | TENGEN | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| DRAGON SPIRIT | | 18.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| DRAGONS BREATH | PALACE | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| DRAGON'S LAIR | READY SOFT | 25.2 | 92 | | | | | | | | | P | |
| DRAGON'S LAIR II | READY SOFT | 24.2 | 72 | ART | MAP | | | | | | | | |
| DRAKKAR | DELTA | 20.2 | | | | A | | | | | | | |
| DRAZEN PETROVIC BASKET | TOPO | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| DRAZEN PETROVIC BASKET | | 16.2 | 10 | ART | MAP | | | | | | | | |
| DREAM WARRIOR | U.S.GOLD | 7.2 | | | | | C | | | | | | |
| DRILLER | INCENTIVE | 5.2 | | | | | | | | | | P | |
| DRILLER | | 3.2 | | | | | | | S | | | | |
| DRIVIN'FORCE | DIGITAL MAGIC | 28.2 | | | | | | | | | G | | |
| DROIDZ | SILVERBIRD | 8.2 | | | | | | | S | | | | |
| DRUID II | FIREBIRD | 5.2 | | | | | | | | | G | | |
| DUCK OUT | XORTRAPA | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| DYNAMIC DUO | FIREBIRD | 11.2 | | | | A | | | | | | | |
| DYNAMITE DUX | ACTIVISION | 26.2 | | | | | | | | | | | SE |
| DYNAMITE DUX | | 31.2 | 60 | | | A | | | | | | | |
| DYNAMITE DUX | | 21.2 | 61 | | | | | | S | | | | |
| DYNAMITE DUX | | 20.2 | 66 | | | | C | | | | | | |
| DYNAMITE DUX | | 18.2 | | | | A | | | | | | | |
| DYNAMITE DUX | | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| DYNASTY WARS | CAPCOM | 27.2 | | | | | | | S | | | | |
| DYNASTY WARS | | 29.2 | 73 | | | A | | | | T | | | |
| DYNASTY WARS | | 30.2 | 125 | | | | C | | | | G | | |
| DYTER-07 | RELINE | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| DYTER-07 | | 25.2 | 96 | | | | | | | | G | | |
| EARTHLIGHT | FIREBIRD | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| EARTHLIGHT | | 6.2 | 95 | | | | | | S | | | | |
| EARTHLIGHT | | 7.2 | 112 | | | | | | S+ | | | | |
| ELIMINATOR | HEWSON | 9.2 | | | | | | | | | G | | |
| ELIMINATOR | | 12.2 | 68 | ART | | | C | | S | | | | |
| ELIMINATOR | | 13.2 | 99 | | | | | | | | G | | |
| ELITE | FIREBIRD | 6.2 | | | | | | | | | | P | |
| ELITE | | 10.2 | | | | | | | | T | | | |
| EMILIO BUTRAGUENO, FUTBOL | | 4.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL | TOPO | 14.2 | | | | | | | | | | P | |
| EMILIO SANCHEZ VICARIO | ZIGURAT | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| EMILIO SANCHEZ VICARIO | | 20.2 | 40 | ART | | | | | | | | | |
| EMILYN HUGHES | AUDIOGENIC | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| EMMANUELLE | TOMAHAWK | 14.2 | | | | | | | | | | P | |
| EMPIRE STRIKES BACK | DOMARK | 7.2 | | | | | | | | T | | | |
| EMPIRE STRIKES BACK | | 7.2 | 112 | | | | | | S | | | | |
| EMPIRE STRIKES BACK | | 6.2 | | | | A | | | | | | | |
| ENCHANTED | POSITIVE | 15.2 | | | | | | | | | | P | |













## CÓMO USAR EL INDICE

*Para facilitar la localización de los juegos publicados en la Segunda época de Micromanía hemos preparado este índice alfabético que os permitirá averiguar cuál es la información exacta editada: comentario, desarrollo, mapa o cargador. La primera columna (Programa) incluye el nombre de los juegos. La segunda la compañía productora. La tercera (Num) y la cuarta (Pag) la revista y la página, en el caso de soluciones y cargadores, donde tratamos cada uno de los juegos; la extensión ".2" indica que hemos recopilado el material de la segunda época. Inmediatamente después aparece la clave que identifica el tipo de artículo (Art) ; cuando en esta columna aparezca "Art" habremos incluido la solución completa del juego, si este dato no existe es que la sección ha sido "Punto de mira". La sexta columna (Map) especifica si se ha editado el mapa junto con la solución. Los cargadores aparecen representados en las siguientes siete columnas: Amstrad (A), Commodore (C), Msx (M), Spectrum (S), Atari (T), Amiga (G) y Pc (P); el signo "+" aparece junto a la "S" significa que el cargador ha sido realizado para la versión en disco. Por último si se trata de un juego para consolas se sitúa en la columna H; para poder identificar cada modelo las claves son: Lynx (LY), Megadrive (ME) y Sega (SE).*




| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ENCHANTED | | 14.2 | | | | | | | S | | | | |
| ENFORCER, THE | EUROSOFT | 3.2 | | | | | | | | | | P | |
| ENIGMA DE ACEPS, EL | ACE | 8.2 | | | | | | | | | | P | |
| ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE | | 25.2 | 77 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ESCAPE FROM THE PLANET... | DOMARK | 26.2 | | | | A | | | | | | | |
| ESCAPE FROM THE PLANET... | | 29.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| ESCAPE FROM THE PLANET... | | 29.2 | 80 | | | | | | | | G | | |
| ESCAPE FROM THE PLANET... | | 31.2 | | | | | C | | | | | | |
| ESPADA SAGRADA, LA | TOPO | 31.2 | | | | A | | | | | | | |
| ESPADA SAGRADA, LA | | 23.2 | 58 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ESPIA QUE ME AMO, LA | DOMARK | 31.2 | | | | A | | | | | | | |
| ESPIA QUE ME AMO, LA | | 30.2 | 99 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ESPIA QUE ME AMO, LA | | 30.2 | 125 | | | | | | S | | G | | |
| EUROPEAN 5-A-SIDE | U.S.GOLD | 5.2 | | | | A | | | | | | | |
| EUROPEAN SUPERLEAGUE | CDS SOFTWARE | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| EXOLON | HEWSON | 10.2 | | | | | | | | T | | | |
| EXPLODING FIST + | FIREBIRD | 9.2 | | | | | | | S | | | | |
| EXPLORER XXXI | DRO-SOFT | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| EYE OF HORUS | LOGOTRON | 23.2 | | | | | | | | T | | | |
| EYE, THE | ENDURANCE GAMES | 2.2 | | | | | | | | T | | | |
| E-MOTION | U.S.GOLD | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| E-MOTION | | 26.2 | 70 | | | | | | | T | | | |
| E-MOTION | | 26.2 | 74 | | | | | | | | | P | |
| E-MOTION | | 26.2 | 76 | | | | | | S | | | | |
| E.S.S. | TOMAHAWK | 22.2 | | | | | | | | | | P | |
| FALLEN ANGEL | SCREEN 7 | 22.2 | | | | | | | S | | | | |
| FERNANDEZ MUST DIE | IMAGE WORKS | 6.2 | | | | | C | | | | | | |
| FEUD | MASTERTRONIC | 4.2 | | | | | | | | | | P | |
| FIGHTER BOMBER | ACTIVISION | 24.2 | | | | | | | | | | P | |
| FIGHTING SOCCER | ACTIVISION | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| FINAL ASSAULT | EPYX | 15.2 | | | | | | | | T | | | |
| FINAL ASSAULT | | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| FIRE & BRIMSTONE | FIREBIRD | 29.2 | | | | | | | | T | | | |
| FIRE & FORGET | TITUS | 10.2 | | | | A | | | | | | | |
| FIRE & FORGET II | TITUS | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| FLINTSTONES, THE | GRANDSLAM | 7.2 | | | | | | | | | G | | |
| FLYING SHARK | FIREBIRD | 11.2 | | | | | | | | T | | | |
| FOOTBALL MANAGER 2 | ADDICTIVE | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| FORGOTTEN WORLDS | CAPCOM | 16.2 | | | | | | | | | G | | |
| FORGOTTEN WORLDS | | 15.2 | 40 | | | | | | S+ | | | | |
| FORGOTTEN WORLDS | | 15.2 | 40 | ART | | A | | | S | | | | |
| FORGOTTEN WORLDS | | 14.2 | | | | | | | S | | | | |
| FOX FIGHTS BACK | IMAGE WORKS | 8.2 | | | | | | | S | | | | |
| FRANK BRUNO'S BOXING | ELITE | 2.2 | | | | | | | | | | P | |
| FREDDY HARDEST MANHATTAN SUR | DINAMIC | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| FREE CLIMBING | ZAFIRO | 5.2 | | | | | | | | T | | | |
| FURY, THE | MARTECH | 4.2 | | | | A | | | S | | | | |
| F-15 STRIKE EAGLE | MICROPROSE | 26.2 | | | | | | | | T | | | |
| F-16 COMBAT PILOT | DIGITAL | 20.2 | | | | | | | | T | | | |
| F-29 RETALIATOR | OCEAN | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| F/A-18 INTERCEPTOR | ELECTRONIC ARTS | 8.2 | | | | | | | | | G | | |
| GALACTIC CONQUEROR | TITUS | 17.2 | | | | | | | | | | P | |
| GALACTIC CONQUEROR | | 14.2 | | | | A | | | | | | | |
| GALAXY FORCE | ACTIVISION | 21.2 | | | | | C | | | | | | |
| GALAXY FORCE | | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| GAME OVER | DINAMIC | 8.2 | | | | | | | | | G | | |
| GAMES SUMMER EDITION, THE | EPYX | 13.2 | 80 | ART | | | | | | | | | |
| GAMES WINTER EDITION, THE | | 6.2 | 60 | ART | | | | | | | | | |
| GARFIELD | THE EDGE | 12.2 | | | | | | | | | G | | |
| GARFIELD | | 14.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| GARFIELD | | 1.2 | 45 | ART | MAP | A | C | | S | | | | |
| GARFIELD WINTER'S TAIL | THE EDGE | 20.2 | | | | | | | | | G | | |
| GARFIELD WINTER'S TAIL | | 23.2 | 75 | | | | | | S | | | | |
| GATES OF ZENDOCON | | 30.2 | | | | | | | | | | | LY |
| GATO | MIRRORSOFT | 4.2 | | | | | | | | | | P | |
| GAUNTLET | U.S.GOLD | 5.2 | | | | | | | | | | P | |
| GAUNTLET II | U.S.GOLD | 3.2 | | | | | | | | T | | | |
| GAUNTLET THE THIRD ENCOUNTER | | 31.2 | | | | | | | | | | | LY |
| GEMINI WING | VIRGIN | 20.2 | | | | | | | | | G | | |
| GEMINI WING | | 17.2 | | | | | | | S | | | | |
| GHOSTBUSTERS | ACTIVISION | 21.2 | | | | | | | | | | | SE |
| GHOSTBUSTERS II | ACTIVISION | 21.2 | | | | | | | | | | P | |
| GHOSTBUSTERS II | | 20.2 | 68 | | | A | | | S | | | | |
| GHOSTBUSTERS II | | 20.2 | 55 | ART | | | | | | | | | |
| GHOSTBUSTERS II | | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| GHOSTBUSTERS II | | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| GHOULS'N'GHOSTS | CAPCOM | 30.2 | 125 | | | A | | | | | | | |
| GHOULS'N'GHOSTS | | 20.2 | 58 | ART | | | | | | | | | |
| GHOULS'N'GHOSTS | | 20.2 | 68 | | | | C | | S | | | | |
| GHOULS'N'GHOSTS | | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| GLIDER RIDER | QUICKSILVA | 22.2 | | | | A | | | S | | | | |
| GOLDEN AXE | | 25.2 | | | | | | | | | | | SE |
| GOLDEN AXE | | 31.2 | | | | | | | | | | | ME |
| GOLFMANIA | | 30.2 | | | | | | | | | | | SE |
| GONZZALEZZ | OPERA | 14.2 | | | | | | | | | | P | |
| GONZZALEZZ | | 12.2 | 40 | ART | MAP | | | | | | | | |
| GONZZALEZZ | | 11.2 | | | | A | | | | | | | |
| GOODY | OPERA | 12.2 | | | | | | | | | | P | |
| GOTHIK | FIREBIRD | 3.2 | 41 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| GRAND MONSTER SLAM | RAINBOW ARTS | 16.2 | | | | | C | | | | | | |
| GRAVITY | IMAGE WORKS | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| GREEN BERET | IMAGINE | 11.2 | | | | | | | | | | P | |
| GREMLINS 2 | TOPO | 30.2 | | | | | | | S | | | | |
| GREMLINS 2 | | 31.2 | 107 | ART | MAP | | | | | | | | |
| GREMLINS 2 | | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| GREMLINS 2 | | 31.2 | | | | | | | S+ | | | | |
| GRYZOR | OCEAN | 5.2 | 64 | | | | C | | | | | | |
| GUERRA DE LAS VAJILLAS, LA | DINAMIC | 1.2 | 34 | ART | MAP | | | | | | | | |
| GUNSHIP | MICROPROSE | 5.2 | | | | | | | | | | P | |
| GUNSHOOT | AXXION | 19.2 | | | | | | | | | G | | |
| GUTTBLASTER | EUROSOFT | 3.2 | | | | | | M | | | | | |
| GUTZ | SPECIAL FX | 1.2 | | | | | C | | S | | | | |
| GUTZ | | 2.2 | 64 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| G.I. HERO | FIREBIRD | 9.2 | | | | A | | | | | | | |
| HADES NEBULA | GAMEBUSTERS | 14.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| HAMMERFIST | ACTIVISION | 26.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| HAMMERFIST | | 26.2 | 58 | ART | MAP | | | | | | | | |
| HARD DRIVIN' | DOMARK | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| HARRICANA | LORICIEL | 26.2 | | | | A | | | | | | | |
| HELLFIRE ATTACK | MARTECH | 9.2 | | | | | C | | | | | | |
| HELLFIRE ATTACK | | 11.2 | 74 | | | | C | | | | | | |
| HELLRAIDER | ARC | 25.2 | | | | | | | | T | | | |
| HELLRAIDER | | 27.2 | 61 | | | | | | | | | P | |
| HERCULES,SLAYER OF THE DAMNED | GREMLIN | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| HEROES OF THE LANCE | S.S.I.-U.S.GOLD | 29.2 | | | | | | | | | | P | |
| HIGH STEEL | SCREEN 7 | 17.2 | | | | | | | S | | | | |
| HIGHWAY PATROL 2 | MICROIDS-INFOGRAMES | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| HOPPER COPPER | SILVERBID | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| HOPPING MAD | ELITE | 4.2 | 38 | ART | MAP | A | C | | S | | | | |
| HOT ROD | ACTIVISION | 25.2 | | | | A | | | | | | | |
| HUMAN KILLING MACHINE, THE | U.S.GOLD | 14.2 | | | | | | | | | G | | |
| HUMAN KILLING MACHINE, THE | | 11.2 | | | | | | | S | | | | |

H J

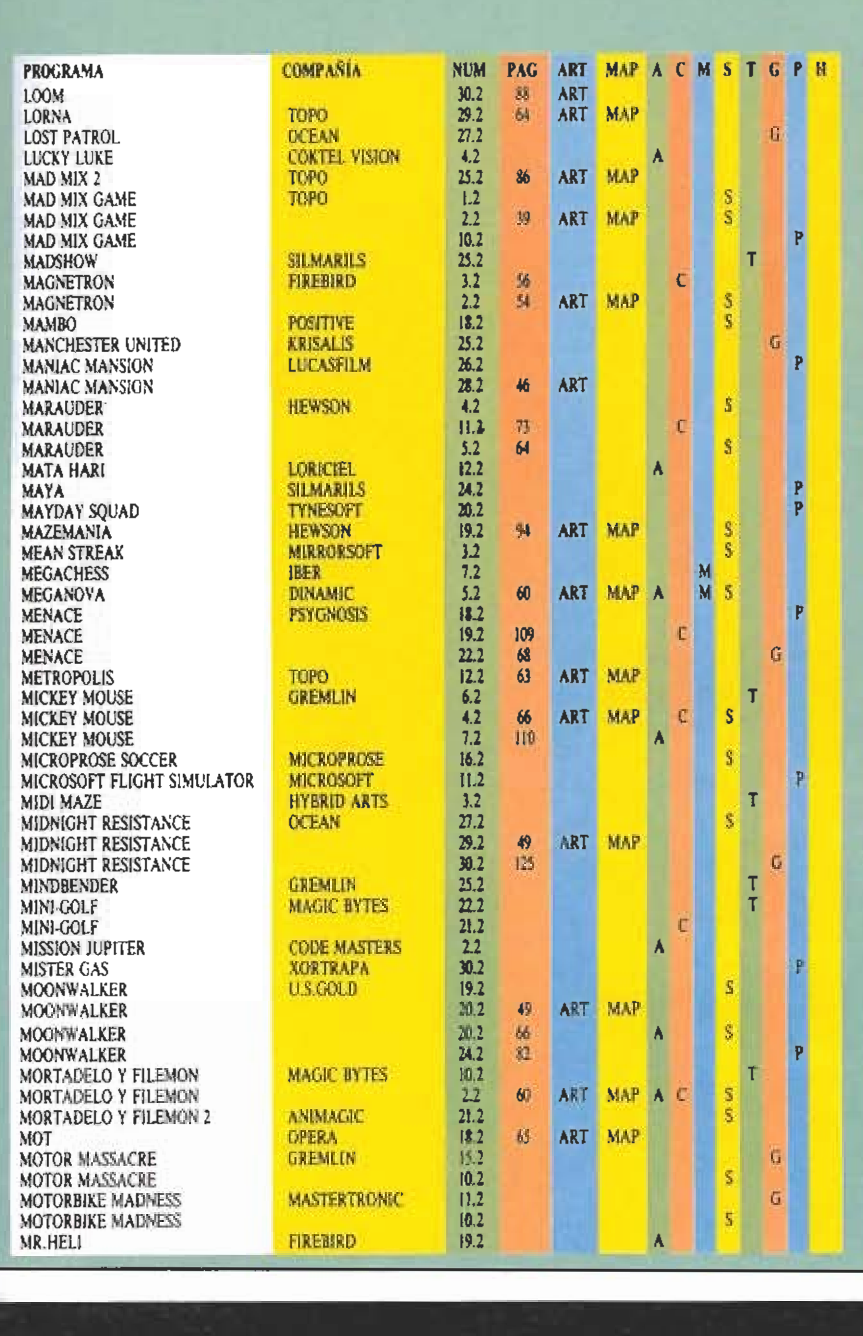
| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HUMPHREY | ZIGURAT | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| HUMPHREY | | 5.2 | 38 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| HUNDRA | DINAMIC | 1.2 | | | | A | | | S | | | | |
| HUNDRA | | 2.2 | 43 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| HUNT FOR THE RED OCTOBER, THE | GRANDSLAM | 3.2 | | | | | | | | T | | | |
| HYPSYS | TECHNO ARTS | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| H.A.T.E. | GREMLIN | 12.2 | | | | A | | | | | | | |
| H.A.T.E. | | 13.2 | 68 | ART | | A | | | S | | | | |
| H.A.T.E. | | 18.2 | 90 | | | | C | | | | | | |
| H.A.T.E. | | 21.2 | 58 | | | | | | | T | | | |
| ICE BREAKER | TOPO | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| ICE PALACE | ELITE | 18.2 | 94 | | | | | | | | G | | |
| IMPACT | ASL | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| IMPOSSAMOLE | GREMLIN | 25.2 | | | | | | | | T | | | |
| IMPOSSAMOLE | | 26.2 | 74 | | | A | | | | | | | |
| IMPOSSAMOLE | | 27.2 | 58 | | | | | | | T | | | |
| IMPOSSAMOLE | | 29.2 | 78 | | | | | | S | | G | | |
| IMPOSSIBLE MISSION II | EPYX | 1.2 | | | | A | | | | | | | |
| IMPOSSIBLE MISSION II | | 11.2 | | | | | | | | | | P | |
| INDIANA JONES, AVENTURA GRAFICA | LUCASFILM | 19.2 | | | | | | | | | | P | |
| INDIANA JONES, AVENTURA GRAFICA | | 25.2 | 72 | ART | MAP | | | | | | | | |
| INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA | U.S.GOLD | 17.2 | 68 | | | | C | | S | | | | |
| INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA | | 16.2 | 48 | ART | MAP | | | | | | | | |
| INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA | | 17.2 | 63 | | | A | | | | | | | |
| INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA | | 19.2 | 108 | | | | | M | | | | | |
| INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA | | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| INDIANAPOLIS 500 | ELECTRONIC ARTS | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| INFESTATION | PSYGNOSIS | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| INFESTATION | | 25.2 | 90 | | | | | | | | G | | |
| INHUMANOS, LOS | DELTA SOFTWARE | 27.2 | | | | A | | | | | | | |
| INTENSITY | FIREBIRD | 7.2 | 64 | ART | | | | | S | | | | |
| INTENSITY | | 7.2 | 110 | | | | C | | | | | | |
| INTERNATIONAL 3D TENNIS | PALACE | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| INTERNATIONAL RUGBI SIMULATOR | CODE MASTERS | 8.2 | | | | | C | | | | | | |
| INTOCABLES, LOS | OCEAN | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| INTOCABLES, LOS | | 20.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| INTOCABLES, LOS | | 20.2 | 62 | ART | | | | | | | | | |
| IO | FIREBIRD | 4.2 | | | | | C | | | | | | |
| IRON LORD | UBI SOFT | 23.2 | | | | | | | | T | | | |
| IRON TRACKERS | INFOGRAMES | 23.2 | | | | | | | | T | | | |
| ISLA DEL TESORO | IDEALOGIC | 1.2 | | | | | | | | | | P | |
| ITALIA 90 | U.S.GOLD | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| IVANHOE | OCEAN | 27.2 | 60 | | | | | | | | G | | |
| IVANHOE | | 27.2 | 46 | ART | | | | | | | | | |
| IZNOGOUD | INFOGRAMES | 4.2 | | | | | | | | T | | | |
| JABATO | DINAMIC | 22.2 | 32 | ART | MAP | | | | | | | | |
| JACK NICKLAUS | ACCOLADE | 24.2 | | | | | | | | T | | | |
| JET BIKE SIMULATOR | CODE MASTERS | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| JET SET WILLY | SOFTWARE PROJET | 5.2 | 64 | | | A | | | | | | | |
| JINKS | GO | 4.2 | | | | | | | | | G | | |
| JINKS | | 10.2 | 66 | | | | C | | | | | | |
| JOE BLADE | PLAYERS | 4.2 | | | | | C | | | | | | |
| JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS | GREMLIN | 23.2 | | | | | | | | T | | | |
| JORDAN VS BIRD | ELECTRONIC ARTS | 12.2 | | | | | | | | | | P | |
| JUANA DE ARCO | RAINBOW ARTS | 16.2 | | | | | | | | | | P | |
| JUMPING JACK SON | INFOGRAMES | 25.2 | | | | | | | | T | | | |

## CÓMO USAR EL INDICE

*Para facilitar la localización de los juegos publicados en la Segunda época de Micromanía hemos preparado este índice alfabético que os permitirá averiguar cuál es la información exacta editada: comentario, desarrollo, mapa o cargador. La primera columna (Programa) incluye el nombre de los juegos. La segunda la compañía productora. La tercera (Num) y la cuarta (Pag) la revista y la página, en el caso de soluciones y cargadores, donde tratamos cada uno de los juegos; la extensión ".2" indica que hemos recopilado el material de la segunda época. Inmediatamente después aparece la clave que identifica el tipo de artículo (Art); cuando en esta columna aparezca "Art" habremos incluido la solución completa del juego, si este dato no existe es que la sección ha sido "Punto de mira". La sexta columna (Map) especifica si se ha editado el mapa junto con la solución. Los cargadores aparecen representados en las siguientes siete columnas: Amstrad (A), Commodore (C), Msx (M), Spectrum (S), Atari (T), Amiga (G) y Pc (P); el signo " + " aparece junto a la "S" significa que el cargador ha sido realizado para la versión en disco. Por último si se trata de un juego para consolas se situa en la columna H; para poder identificar cada modelo las claves son: Lynx (LY), Megadrive (ME) y Sega (SE).*

J L

| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JUMPING JACK SON | | 25.2 | 93 | | | | | | | T | | | |
| JUMPING JACK SON | | 29.2 | 81 | | | | | | | | G | | |
| JUNGLE WARRIOR | ZIGURAT | 23.2 | | | | | | | S | | | | |
| JUNGLE WARRIOR | | 24.2 | 75 | ART | MAP | | | | | | | | |
| JUNGLE WARRIOR | | 29.2 | 80 | | | A | | | | | | | |
| KARNOV | ELECTRIC DREAMS | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| KARNOV | | 2.2 | 43 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| KE RULEN LOS PETAS | IBER | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| KENNEDY APPROACH | MICROPROSE | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| KENNY DALGLISH SOCCER | IMPRESSIONS | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| KENSEIDEN | | 28.2 | | | | | | | | | | | SE |
| KICK OFF | ANCO | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| KICK OFF | | 16.2 | | | | | | | | T | | | |
| KICK OFF 2 | ANCO | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| KID GLOVES | MILLENNIUM | 24.2 | | | | | | | | T | | | |
| KID GLOVES | | 26.2 | 70 | | | | | | | T | | | |
| KID GLOVES | | 28.2 | 70 | | | | | | | | G | | |
| KILLING GAME SHOW, THE | PSYGNOSIS | 30.2 | | | | | | | | | G | | |
| KILLING GAME SHOW, THE | | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| KING OF CHICAGO, THE | CINEMAWARE | 8.2 | | | | | | | | | | P | |
| KINGS OF THE BEACH | ELECTRONIC ARTS | 18.2 | | | | | | | | | | P | |
| KLAX | DOMARK-TENGEN | 31.2 | | | | | | | | | | | LY |
| KLAX | | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| KNIGHT FORCE | TITUS | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| KNIGHT FORCE | | 18.2 | | | | | | | | | | P | |
| KRYPTON EGG | HITECH INFOGRAM | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| KULT | EXXOS | 19.2 | | | | | | | | T | | | |
| KUNG-FU WARRIOR | INFOGRAMES | 26.2 | | | | | | | S | | | | |
| LAST DUEL | CAPCOM | 13.2 | 97 | | | A | | | | | | | |
| LAST NINJA 2 | SYSTEM 3 | 9.2 | 54 | ART | MAP | A | | | | | | | |
| LAST NINJA 2 | | 9.2 | 67 | | | | | | S | | | | |
| LAST NINJA 2 | | 30.2 | 125 | | | | | | | | G | | |
| LAST NINJA 2 | | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| LAST NINJA 2 | | 8.2 | | | | A | | | | | | | |
| LAST NINJA 2 | | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| LAZER FORCE | CODE MASTERS | 2.2 | | | | | C | | | | | | |
| LED STORM | CAPCOM | 13.2 | | | | | | | | | G | | |
| LED STORM | | 13.2 | 96 | | | A | | | | | | | |
| LED STORM | | 11.2 | 62 | ART | | | C | | S | | | | |
| LED STORM | | 16.2 | 64 | | | | | | | | G | | |
| LEGEND OF DJEL | TOMAHAWK | 19.2 | | | | | | | | | | P | |
| LEONARDO | STARBYTE | 21.2 | | | | | C | | | | | | |
| LEVIATHAN | ENGLISH | 1.2 | | | | | | | | T | | | |
| LIBRO DE LA SELVA, EL | COKTEL VISION | 13.2 | | | | | | | | | | P | |
| LIGHT CORRIDOR, THE | INFOGRAMES | 31.2 | | | | | | | | T | | | |
| LIVE AND LET DIE | ELITE | 8.2 | | | | | | | | T | | | |
| LIVE AND LET DIE | | 7.2 | 111 | | | | C | | | | | | |
| LIVE AND LET DIE | | 7.2 | 74 | ART | MAP | A | | | | | | | |
| LIVE AND LET DIE | | 8.2 | 65 | | | | | | S | | | | |
| LIVE AND LET DIE | | 19.2 | 109 | | | | | | | | G | | |
| LIVE AND LET DIE | | 10.2 | | | | | | | | | G | | |
| LIVINGSTONE, SUPONGO | OPERA | 5.2 | 64 | | | | C | | | | | | |
| LIVINGSTONE, SUPONGO II | OPERA | 21.2 | | | | | | | | | | P | |
| LIVINGSTONE, SUPONGO II | | 21.2 | 46 | ART | | | | | | | | | |
| LIVINGSTONE, SUPONGO II | | 19.2 | | | | A | | | | | | | |
| LOOM | LUCASFILM | 29.2 | | | | | | | | | | P | |



| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LOOM | | 30.2 | 88 | ART | | | | | | | | | |
| LORNA | TOPO | 29.2 | 64 | ART | MAP | | | | | | | | |
| LOST PATROL | OCEAN | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| LUCKY LUKE | COKTEL VISION | 4.2 | | | | A | | | | | | | |
| MAD MIX 2 | TOPO | 25.2 | 86 | ART | MAP | | | | | | | | |
| MAD MIX GAME | TOPO | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| MAD MIX GAME | | 2.2 | 39 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| MAD MIX GAME | | 10.2 | | | | | | | | | | P | |
| MADSHOW | SILMARILS | 25.2 | | | | | | | | T | | | |
| MAGNETRON | FIREBIRD | 3.2 | 56 | | | | C | | | | | | |
| MAGNETRON | | 2.2 | 54 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| MAMBO | POSITIVE | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| MANCHESTER UNITED | KRISALIS | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| MANIAC MANSION | LUCASFILM | 26.2 | | | | | | | | | | P | |
| MANIAC MANSION | | 28.2 | 46 | ART | | | | | | | | | |
| MARAUDER | HEWSON | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| MARAUDER | | 11.2 | 73 | | | | C | | | | | | |
| MARAUDER | | 5.2 | 64 | | | | | | S | | | | |
| MATA HARI | LORICIEL | 12.2 | | | | A | | | | | | | |
| MAYA | SILMARILS | 24.2 | | | | | | | | | | P | |
| MAYDAY SQUAD | TYNESOFT | 20.2 | | | | | | | | | | P | |
| MAZEMANIA | HEWSON | 19.2 | 94 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| MEAN STREAK | MIRRORSOFT | 3.2 | | | | | | | S | | | | |
| MEGACHESS | IBER | 7.2 | | | | | | M | | | | | |
| MEGANOVA | DINAMIC | 5.2 | 60 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| MENACE | PSYGNOSIS | 18.2 | | | | | | | | | | P | |
| MENACE | | 19.2 | 109 | | | | C | | | | | | |
| MENACE | | 22.2 | 68 | | | | | | | | G | | |
| METROPOLIS | TOPO | 12.2 | 63 | ART | MAP | | | | | | | | |
| MICKEY MOUSE | GREMLIN | 6.2 | | | | | | | | T | | | |
| MICKEY MOUSE | | 4.2 | 66 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| MICKEY MOUSE | | 7.2 | 110 | | | A | | | | | | | |
| MICROPROSE SOCCER | MICROPROSE | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR | MICROSOFT | 11.2 | | | | | | | | | | P | |
| MIDI MAZE | HYBRID ARTS | 3.2 | | | | | | | | T | | | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | OCEAN | 27.2 | | | | | | | S | | | | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | | 29.2 | 49 | ART | MAP | | | | | | | | |
| MIDNIGHT RESISTANCE | | 30.2 | 125 | | | | | | | | G | | |
| MINDBENDER | GREMLIN | 25.2 | | | | | | | | T | | | |
| MINI-GOLF | MAGIC BYTES | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| MINI-GOLF | | 21.2 | | | | | C | | | | | | |
| MISSION JUPITER | CODE MASTERS | 2.2 | | | | A | | | | | | | |
| MISTER GAS | XORTRAPA | 30.2 | | | | | | | | | | P | |
| MOONWALKER | U.S.GOLD | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| MOONWALKER | | 20.2 | 49 | ART | MAP | | | | | | | | |
| MOONWALKER | | 20.2 | 66 | | | A | | | S | | | | |
| MOONWALKER | | 24.2 | 82 | | | | | | | | | P | |
| MORTADELO Y FILEMON | MAGIC BYTES | 10.2 | | | | | | | | T | | | |
| MORTADELO Y FILEMON | | 2.2 | 60 | ART | MAP | A | C | | S | | | | |
| MORTADELO Y FILEMON 2 | ANIMAGIC | 21.2 | | | | | | | S | | | | |
| MOT | OPERA | 18.2 | 65 | ART | MAP | | | | | | | | |
| MOTOR MASSACRE | GREMLIN | 15.2 | | | | | | | | | G | | |
| MOTOR MASSACRE | | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| MOTORBIKE MADNESS | MASTERTRONIC | 11.2 | | | | | | | | | G | | |
| MOTORBIKE MADNESS | | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| MR.HELI | FIREBIRD | 19.2 | | | | A | | | | | | | |









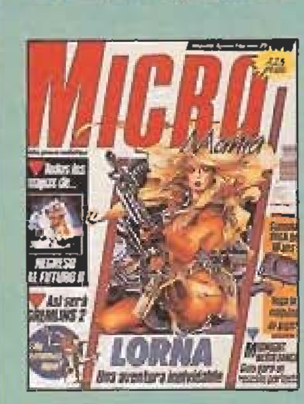

| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MR.WEEMS & THE SHE VAMPIRES | PIRANHA | 3.2 | 56 | | | A | | | | | | | |
| MUGGINS THE SPACEMAN | FIREBIRD | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| MUNCHER, THE | GREMLIN | 11.2 | | | | | | | S | | | | |
| MUNCHER, THE | | 12.2 | 58 | ART | | | | | S | | | | |
| MUNDIAL DE FUTBOL | OPERA | 25.2 | | | | A | | | | | | | |
| MUNSTERS, THE | AGAIN AGAIN | 14.2 | | | | | | | | | G | | |
| MUNSTERS, THE | | 11.2 | 40 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| MUNSTERS, THE | | 17.2 | 69 | | | | | | | | G | | |
| MUTAN ZONE | OPERA | 8.2 | | | | A | | | | | | | |
| MUTAN ZONE | | 10.2 | | | | | | | | | | P | |
| MYTH | SYSTEM 3 | 28.2 | 70 | | | | C | | | | | | |
| MYTH | | 23.2 | 61 | ART | | | | | | | | | |
| MYTH | | 23.2 | 75 | | | | | | S | | | | |
| MYTH | | 25.2 | 90 | | | A | | | | | | | |
| MYTHOS | OPERA | 29.2 | | | | | | | S | | | | |
| NAVY MOVES | DINAMIC | 23.2 | 74 | | | | | | | T | | | |
| NAVY MOVES | | 11.2 | 74 | | | | | M | | | | | |
| NAVY MOVES | | 12.2 | 73 | | | A | | | | | | | |
| NAVY MOVES | | 7.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| NAVY MOVES | | 8.2 | 51 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| NEBULUS | HEWSON | 8.2 | | | | | | | | T | | | |
| NEBULUS | | 13.2 | 98 | | | | | | | T | | | |
| NETHERWORLD | HEWSON | 6.2 | | | | | C | | | | | | |
| NETHERWORLD | | 10.2 | 52 | ART | | A | C | | S | | | | |
| NETHERWORLD | | 14.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| NETHERWORLD | | 14.2 | 77 | | | | | | | T | | | |
| NETHERWORLD | | 27.2 | 58 | | | | | | | | | P | |
| NEVER MIND | PSYGNOSIS | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| NEWZEALAND STORY, THE | OCEAN | 20.2 | | | | | | | | | G | | |
| NEWZEALAND STORY, THE | | 19.2 | 108 | | | | C | | | | | | |
| NEWZEALAND STORY, THE | | 17.2 | | | | | C | | | | | | |
| NIGHT RAIDER | GREMLIN | 8.2 | | | | | | | | | | P | |
| NIGHT RAIDER | | 5.2 | | | | A | | | | | | | |
| NIGHTDAWN | MAGIC BYTES | 22.2 | | | | | C | | | | | | |
| NINJA MASSACRE | CODE MASTERS | 9.2 | | | | | | | S | | | | |
| NINJA SCOOTER SIMULATOR | SILVERBIRD | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| NINJA SPIRIT | ACTIVISION | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| NINJA SPIRIT | | 27.2 | 58 | | | | C | | | | | | |
| NINJA SPIRIT | | 29.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| NINJA WARRIORS | VIRGIN GAMES | 21.2 | | | | | | | S | | | | |
| NORTH & SOUTH | INFOGRAMES | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| OBERON 69 | G.LL.SOFTWARE | 30.2 | | | | | | | S | | | | |
| OBLITERATOR | PSYGNOSIS | 6.2 | | | | | | | | | G | | |
| OBLITERATOR | | 14.2 | 49 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| OBLITERATOR | | 15.2 | 57 | | | | | M | | | | | |
| OBLITERATOR | | 22.2 | 68 | | | | | | | | | P | |
| OFF SHORE WARRIOR | TITUS | 7.2 | | | | | | | | | | P | |
| OLIVER Y SU PANDILLA | COKTEL VISION | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| OPERATION STEALTH | DELPHINE | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| OPERATION THUNDERBOLT | OCEAN | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| OPERATION THUNDERBOLT | | 20.2 | 68 | | | | | | S | | | | |
| OPERATION WOLF | OCEAN | 29.2 | | | | | | | | | | | SE |
| OPERATION WOLF | | 12.2 | 73 | | | | | | | | G | | |
| OPERATION WOLF | | 6.2 | 70 | | | | | | S | | | | |
| OPERATION WOLF | | 6.2 | 70 | ART | MAP | A | C | M | S+ | | | | |
| OPERATION WOLF | | 11.2 | | | | | | | | | G | | |

| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ORIENTAL GAMES | FIREBIRD | 30.2 | | | | | | | | T | | | |
| ORO DE LOS AZTECAS, EL | U.S.GOLD | 30.2 | | | | | | | | T | | | |
| ORO DE LOS AZTECAS, EL | | 31.2 | 96 | ART | MAP | A | | | | | | | |
| ORO DE LOS AZTECAS, EL | | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| OUT RUN | U.S.GOLD | 2.2 | | | | | | | | T | | | |
| OUT RUN | | 11.2 | 76 | | | | | M | | | | | |
| OUT RUN | | 13.2 | 99 | | | | | | | | G | | |
| OUT RUN | | 11.2 | | | | | | | | | G | | |
| OUT RUN | | 15.2 | | | | | | | | | | P | |
| OVERLANDER | ELITE | 7.2 | | | | | | | | T | | | |
| OVERLANDER | | 5.2 | 42 | ART | | A | | | S+ | | | | |
| OVERLANDER | | 5.2 | 42 | | | | | | S | | | | |
| OXXONIAN | RAINBOW ARTS | 24.2 | | | | | | | | T | | | |
| P47 | FIREBIRD | 28.2 | | | | | | | | | G | | |
| P47 | | 30.2 | 125 | | | | | | | | G | | |
| PAC-LAND | GRANDSLAM | 12.2 | | | | | | | S | | | | |
| PAC-MANIA | GRANDSLAM | 10.2 | | | | | | | | | G | | |
| PAC-MANIA | | 13.2 | 98 | | | | | | | T | | | |
| PAC-MANIA | | 9.2 | 6 | ART | | | | | | | | | |
| PAC-MANIA | | 9.2 | 67 | | | | | | S | | | | |
| PAC-MANIA | | 19.2 | 110 | | | | | | | | G | | |
| PAJAROS DE BANGKOK, LOS | DINAMIC | 7.2 | | | | | | | | | | P | |
| PAJAROS DE BANGKOK, LOS | | 3.2 | 36 | ART | | | | | | | | | |
| PANDORA | FIREBIRD | 11.2 | | | | | | | | | G | | |
| PANDORA | | 13.2 | 99 | | | | | | | | G | | |
| PANG | OCEAN | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| PANZA KICK BOXING | LORICIEL | 30.2 | | | | | | | | T | | | |
| PARANOIA COMPLEX | MAGIC BYTES | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| PARANOIA COMPLEX | | 24.2 | 82 | | | | | | S | | | | |
| PARIS DAKAR | ZIGURAT | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| PARIS DAKAR | | 8.2 | 61 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| PARIS-DAKAR 90 | TOMAHAWK | 23.2 | | | | | | | | | | P | |
| PASSING SHOT | IMAGE WORKS | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| PASSING SHOT | | 18.2 | | | | A | | | | | | | |
| PENGUIN LAND | | 27.2 | | | | | | | | | | | SE |
| PERICO DELGADO | TOPO | 12.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| PERSIAN GULF INFERNO | MICROPARTNER | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| PERSIAN GULF INFERNO | | 26.2 | 74 | | | | C | | | | | | |
| PERSIAN GULF INFERNO | | 29.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| PHANTASY STAR | | 23.2 | | | | | | | | | | | SE |
| PHANTOM FIGHTER | MARTECH | 16.2 | 64 | | | | | | | | G | | |
| PHM PEGASUS | ELECTRONIC ARTS | 10.2 | | | | | | | | | | P | |
| PHOBIA | IMAGE WORKS | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| PHOBIA | | 24.2 | 82 | | | | | | | | G | | |
| PICTIONARY | DOMARK | 21.2 | | | | | | | S | | | | |
| PINBALL BLASTER | | 7.2 | | | | | | M | | | | | |
| PINBALL MAGIC | LORICIEL | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| PINK PANTHER | MAGIC BYTES | 4.2 | | | | | | | | T | | | |
| PINK PANTHER | | 1.2 | 62 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| PIPEMANIA | EMPIRE | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| PIPEMANIA | | 26.2 | 72 | | | | | | | | G | | |
| PIRATES | MICROPROSE | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| PLAGUE, THE | INNERPRISE | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| PLATOON | OCEAN | 9.2 | | | | | | | | | | P | |
| PLATOON | | 11.2 | 73 | | | | | | | | | P | |
| PLATOON | | 2.2 | 72 | | | A | | | | | | | |
| PLAYER MANAGER | ANCO | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| PLAYHOUSE STRIPPOKER | EUROSOFT | 4.2 | | | | | | | | | | P | |
| PLEXAR | MASTERTRONIC | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| PLOTTING | OCEAN | 30.2 | | | | | | | | T | | | |
| PODER OSCURO, EL | ZIGURAT | 7.2 | 93 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| PODER OSCURO, EL | | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| POGOSTICK | SILVERBIRD | 8.2 | | | | | | | S | | | | |
| POGOTRON | ARTRONIC | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| POLI DIAZ | OPERA SOFT | 31.2 | | | | A | | | | | | | |
| POP UP | INFOGRAMES | 29.2 | 82 | | | | | | | | | PE | |
| POP UP | | 29.2 | 80 | | | | | | | | | PC | |
| POPULOUS | ELECTRONIC ARTS | 15.2 | | | | | | | | | G | | |
| POPULOUS THE PROMISED LANDS | ELECTRONIC ARTS | 23.2 | | | | | | | | | | P | |
| POST MORTEM | IBER | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| POWER MAGIC | ZIGURAT | 27.2 | | | | A | | | | | | | |
| POWER PYRAMIDS | QUICKSILVA | 9.2 | | | | | C | | | | | | |
| POWER PYRAMIDS | | 11.2 | 75 | | | | C | | | | | | |
| POWER STRIKE | | 27.2 | | | | | | | | | | | SE |
| POWERBOAT USA | ACCOLADE | 28.2 | | | | | | | | | | P | |
| POWERDRIFT | ACTIVISION | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| POWERDRIFT | | 22.2 | | | | | | | | T | | | |
| POWERPLAY | ARCANA | 13.2 | | | | | | | | | G | | |
| POWERPLAY | | 11.2 | | | | | | | | T | | | |
| POWERPLAY | | 12.2 | | | | A | | | | | | | |
| PRO TENNIS TOUR | UBI SOFT | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| PROFESIONAL BMX SIMULATOR | CODE MASTERS | 11.2 | | | | A | | | | | | | |
| PROPHECY I:THE VIKING CHILD | ELECTRONIC ZOO | 28.2 | | | | | | | | T | | | |
| PROPHECY I:THE VIKING CHILD | | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| PROWLER | MASTERTRONIC | 3.2 | | | | | | | | | | P | |
| PSYCHO PIGS UXB | U.S.GOLD | 5.2 | | | | A | | | | | | | |
| PUB GAMES | ALLIGATA | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| PUFFY'S SAGA | UBI SOFT | 9.2 | | | | | | | | T | | | |
| PUNK STAR | IBER | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| PURPLE SATURN DAY | INFOGRAMES | 14.2 | | | | | | | | | G | | |
| QBERT | KONAMI | 2.2 | | | | | | M | | | | | |
| QUAD | MICROIDS | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| RA | RAINBOW ARTS | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| RACE AGAINST TIME, THE | CODE MASTERS | 4.2 | 62 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| RAINBOW ISLANDS | OCEAN | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| RAINBOW ISLANDS | | 23.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| RAINBOW ISLANDS | | 25.2 | 94 | | | A | | | | | | | |
| RAINBOW ISLANDS | | 25.2 | 96 | | | | | | | | G | | |
| RAM | TOPO | 31.2 | | | | | | | S | | | | |
| RAM | | 22.2 | 59 | ART | MAP | | | | | | | | |
| RAM | | 25.2 | 92 | | | | | | S | | | | |
| RAMBO III | OCEAN | 13.2 | | | | | | | | T | | | |
| RAMBO III | | 9.2 | 47 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| RAMPAGE | | 21.2 | | | | | | | | | | | SE |
| RASTAN | | 22.2 | | | | | | | | | | | SE |
| RATH-THA | POSITIVE | 16.2 | | | | | | | S | | | | |
| RAZAS DE NOCHE | OCEAN | 31.2 | | | | | C | | | | | | |
| RAZAS DE NOCHE | | 30.2 | | ART | MAP | | | | | | | | |
| RAZAS DE NOCHE | | 30.2 | 125 | | | A | | | S | | G | | |
| REAL GHOSTBUSTERS, THE | | 13.2 | | | | | C | | | | | | |
| REAL GHOSTBUSTERS, THE | ACTIVISION | 16.2 | | | | | | | | T | | | |
| RED HEAT | OCEAN | 18.2 | 96 | | | A | | | | | | | |
| RED HEAT | | 15.2 | 51 | ART | MAP | | | | | | | | |
| RED HEAT | | 15.2 | 57 | | | | C | | | | | | |
| RED STORM RISING | MICROPROSE | 31.2 | | | | | | | | T | | | |
| RENEGADE | IMAGINE | 20.2 | | | | | | | | T | | | |
| RENEGADE III | IMAGINE | 12.2 | | | | | | | S | | | | |
| RENEGADE III | | 13.2 | 63 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| RENEGADE III | | 15.2 | 57 | | | | | M | | | | | |
| RENEGADE III | | 16.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| RESCATE ATLANTIDA | DINAMIC | 12.2 | 52 | ART | MAP | AD | | | S+ | | | | |
| RESCATE ATLANTIDA | | 12.2 | 52 | | | A | | | S | | | | |











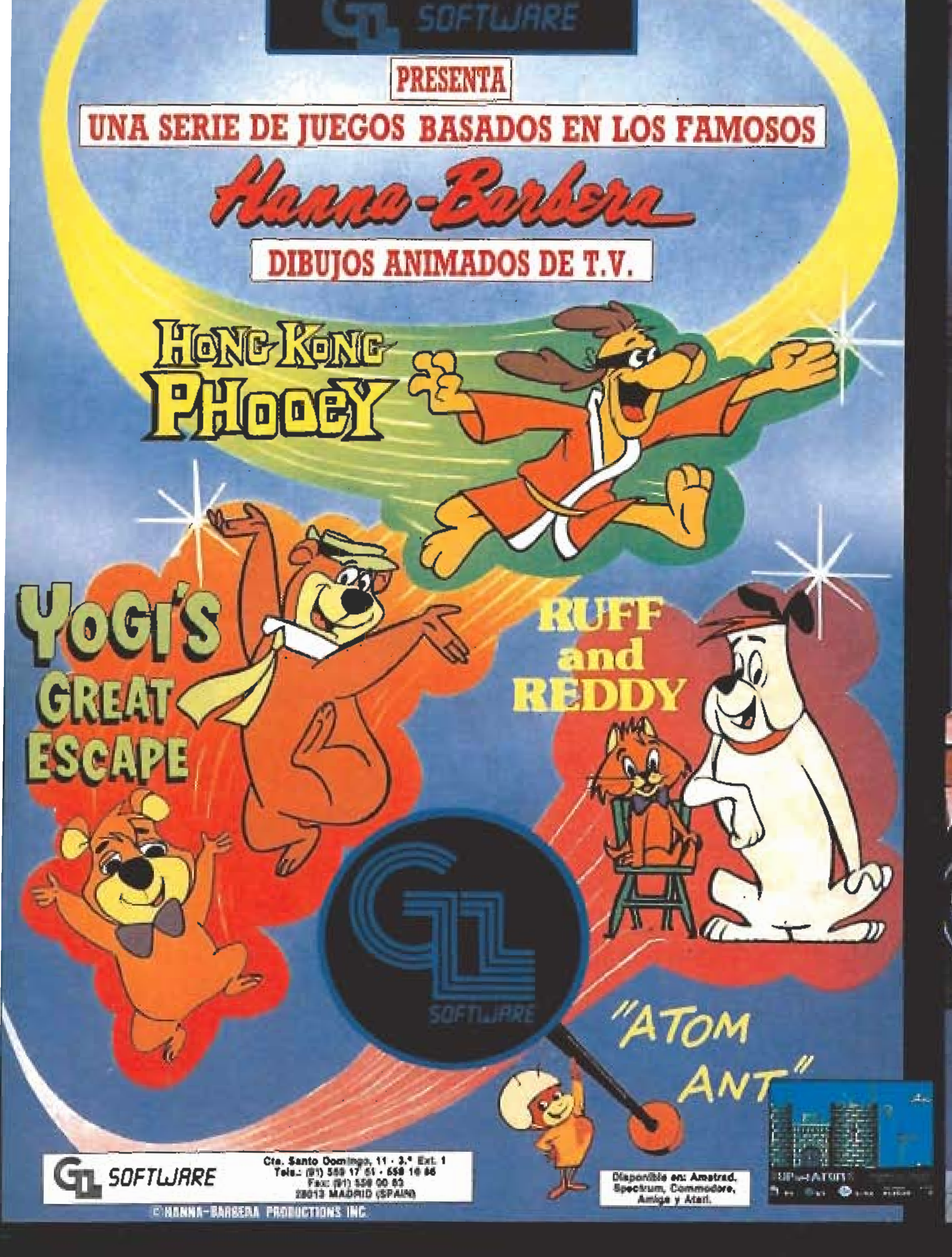


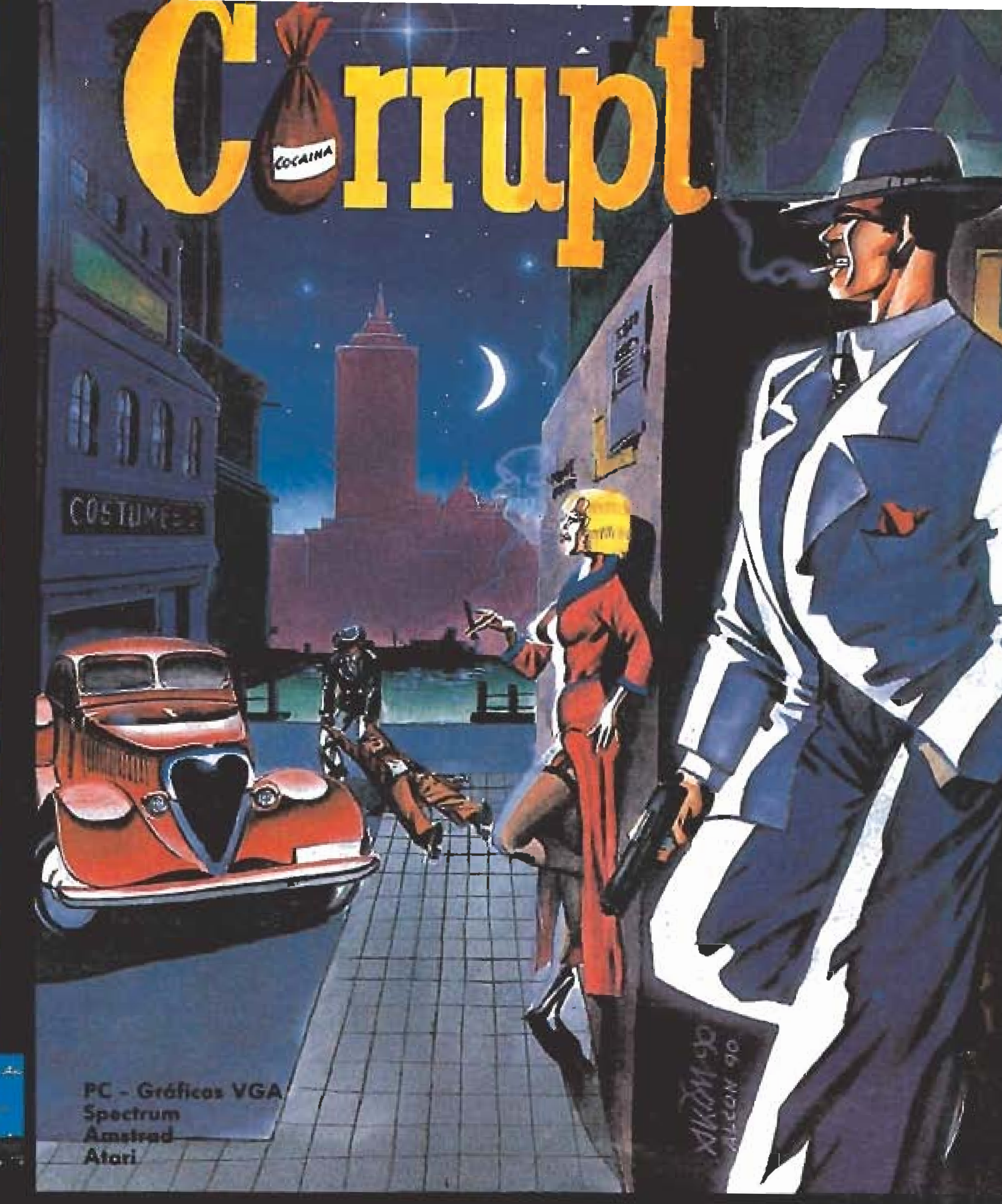
## CÓMO USAR EL INDICE

*Para facilitar la localización de los juegos publicados en la Segunda época de Micromanía hemos preparado este índice alfabético que os permitirá averiguar cuál es la información exacta editada: comentario, desarrollo, mapa o cargador. La primera columna (Programa) incluye el nombre de los juegos. La segunda la compañía productora. La tercera (Num) y la cuarta (Pag) la revista y la página, en el caso de soluciones y cargadores, donde tratamos cada uno de los juegos; la extensión ".2" indica que hemos recopilado el material de la segunda época. Inmediatamente después aparece la clave que identifica el tipo de artículo (Art) ; cuando en esta columna aparezca "Art" habremos incluido la solución completa del juego, si este dato no existe es que la sección ha sido "Punto de mira". La sexta columna (Map) especifica si se ha editado el mapa junto con la solución. Los cargadores aparecen representados en las siguientes siete columnas: Amstrad (A), Commodore (C), Msx (M), Spectrum (S), Atari (T), Amiga (G) y Pc (P); el signo "+" aparece junto a la "S" significa que el cargador ha sido realizado para la versión en disco. Por último si se trata de un juego para consolas se situa en la columna H; para poder identificar cada modelo las claves son: Lynx (LY), Megadrive (ME) y Sega (SE).*




| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RESOLUTION 101 | MILLENNIUM | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| RETURN OF THE JEDI | DOMARK | 10.2 | 46 | ART | | A | | | S | | | | |
| RETURN OF THE JEDI | | 12.2 | | | | | | | | T | | | |
| RETURN OF THE JEDI | | 8.2 | | | | A | | | | | | | |
| RETURN TO GENESIS | FIREBIRD | 7.2 | | | | | | | | | G | | |
| REX | MARTECH | 12.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| RICK DANGEROUS | FIREBIRD | 19.2 | 84 | ART | | | C | | | | | | |
| RING WARS | ARTRONIC | 13.2 | | | | | | | S | | | | |
| ROAD BLASTERS | | 6.2 | 82 | ART | | | C | | | | | | |
| ROAD BLASTERS | | 8.2 | 65 | | | A | | | S | | | | |
| ROADWARS | MELBOURNE HOUSE | 1.2 | | | | | | | | T | | | |
| ROADWARS | | 1.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| ROBOCOP | OCEAN | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| ROBOCOP | | 10.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| ROBOCOP | | 14.2 | 73 | | | | | M | | | | | |
| ROBOCOP | | 18.2 | 96 | | | | | | | T | | | |
| ROBOCOP | | 8.2 | 36 | ART | | | | | S | | | | |
| ROBOCOP | | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| ROBOCOP II | OCEAN | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| ROCKET RANGER | CINEMAWARE | 9.2 | | | | | | | | | G | | |
| ROCK'N ROLLER | TOPO | 7.2 | 54 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ROGER RABBIT | COKTEL VISION | 10.2 | | | | | | | | | G | | |
| ROGER RABBIT | | 12.2 | 75 | | | | | | | | G | | |
| ROLLING THUNDER | U.S.GOLD | 1.2 | 66 | | | A | C | | | | | | |
| ROTOX | U.S.GOLD | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| RUFF & REDDY | HI-TEC | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| RUN THE GAUNTLET | OCEAN | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| RUN THE GAUNTLET | | 12.2 | | | | A | | | | | | | |
| RUNNING MAN, THE | GRANDSLAM | 15.2 | | | | | | | S | | | | |
| RUNNING MAN, THE | | 16.2 | 54 | ART | | | | | | | | | |
| R-TYPE | ACTIVISION | 21.2 | | | | | | | | | | | SE |
| R-TYPE | | 10.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| R-TYPE | | 10.2 | 42 | ART | | A | | | | | | | |
| R-TYPE | | 13.2 | 97 | | | | C | | | | | | |
| SABRINA | IBER | 8.2 | | | | | | | S | | | | |
| SABRINA | | 13.2 | 97 | | | | | | S | | | | |
| SAMURAI WARRIOR | FIREBIRD | 5.2 | | | | | | | S | | | | |
| SAMURAI WARRIOR | | 6.2 | 50 | ART | MAP | A | C | | S | | | | |
| SAPIENS | LORICIEL | 4.2 | | | | | | | | T | | | |
| SATAN | DINAMIC | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| SATAN | | 20.2 | 43 | ART | MAP | | | | | | | | |
| SAVAGE | U.S.GOLD | 9.2 | 67 | | | | C | | | | | | |
| SAVAGE | | 8.2 | 55 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| SCORE 3020 | TOPO | 11.2 | | | | | | | S | | | | |
| SCRAMBLE SPIRITS | GRANDSLAM | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| SDI | ACTIVISION | 9.2 | | | | | | | S | | | | |
| SENDA SALVAJE | ZIGURAT | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| SENDA SALVAJE | | 26.2 | 76 | | | A | | | | | | | |
| SENDA SALVAJE | | 29.2 | 76 | | | | | | S | | | | |
| SENTINEL WORLDS | ELECTRONIC ARTS | 24.2 | | | | | | | | | | P | |
| SENTINEL, THE | FIREBIRD | 1.2 | | | | | | | | T | | | |
| SEVEN GATES OF JAMBALA, THE | GRANDSLAM | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| SEVEN GATES OF JAMBALA, THE | | 25.2 | 92 | | | | | | | | G | | |
| SHADOW OF THE BEAST | PSYGNOSIS | 19.2 | | | | | | | | | G | | |
| SHADOW WARRIORS | OCEAN | 29.2 | | | | | | | S | | | | |
| SHADOW WARRIORS | | 30.2 | 125 | | | A | | | S | | G | | |
| SHANGAI | | 22.2 | | | | | | | | | | | SE |
| SHERMAN M4 | LORICIEL | 21.2 | | | | | | | | | | P | |
| SHINOBI | VIRGIN GAMES | 20.2 | | | | | | | | T | | | |
| SHINOBI | | 19.2 | | | | | | | S | | | | |
| SHOCKWAVE | DIGITAL MAGIC | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| SIDEWINDER | | 14.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| SILENT SHADOW | TOPO | 4.2 | 73 | | | A | | M | | | | | |
| SILENT SHADOW | | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| SILKWORM | VIRGIN GAMES | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| SILKWORM | | 18.2 | 94 | | | | | | | T | | | |
| SILKWORM | | 18.2 | 90 | | | | C | | | | | | |
| SILKWORM | | 18.2 | 90 | | | A | | | | | | | |
| SILKWORM | | 19.2 | 109 | | | | | | | | G | | |
| SILKWORM | | 22.2 | 69 | | | | | | | | G | | |
| SILKWORM | | 14.2 | | | | | C | | | | | | |
| SILKWORM | | 15.2 | | | | | | | | | G | | |
| SIM CITY | INFOGRAMES | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| SIMBAD AND THE THRONE OF FALCO | CINEMAWARE | 4.2 | | | | | | | | | G | | |
| SIMULADOR PROFESIONAL TENIS | DINAMIC | 26.2 | | | | | | | S | | | | |
| SINBAD AND THE THRONE OF FALCO | CINEMAWARE | 6.2 | | | | | | | | T | | | |
| SIRWOOD | OPERA | 25.2 | | | | A | | | | | | | |
| SIRWOOD | | 26.2 | 51 | ART | MAP | | | | | | | | |
| SKATE CRAZY | U.S.GOLD | 5.2 | 64 | | | | | | S | | | | |
| SKATE CRAZY | | 3.2 | 50 | ART | | | | | | | | | |
| SKATE CRAZY | | 4.2 | 73 | | | | C | | | | | | |
| SKATE OR DIE | ELECTRONIC ARTS | 14.2 | | | | | | | S | | | | |
| SKATE OR DIE | | 11.2 | | | | | | | | | | P | |
| SKATEBALL | UBI SOFT | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| SKIDZ | GREMLIN | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| SKWEEK | LORICIEL | 12.2 | | | | | | | | T | | | |
| SKWEEK | | 15.2 | 57 | | | A | | | | | | | |
| SKWEEK | | 18.2 | 92 | | | | | | | | G | | |
| SKYCHASE | IMAGE WORKS | 7.2 | | | | | | | | | G | | |
| SKYFOX | ELECTRONIC ARTS | 1.2 | | | | | | | | T | | | |
| SLEEPING GODS LIE | EMPIRE | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| SLIME WORLD | | 31.2 | | | | | | | | | | | LY |
| SLY SPY | OCEAN | 29.2 | | | | | C | | | | | | |
| SNOOPY AND PEANUTS | THE EDGE | 22.2 | 47 | ART | MAP | | | | | | | | |
| SNOOPY AND PEANUTS | | 21.2 | | | | | | | | T | | | |
| SNOWSTRIKE | EPYX | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| SOL NEGRO | OPERA | 9.2 | | | | | | | | | | P | |
| SOL NEGRO | | 7.2 | 100 | ART | MAP | | | | | | | | |
| SOLDIER OF FORTUNE | FIREBIRD | 7.2 | 110 | | | | C | | | | | | |
| SOLDIER OF FORTUNE | | 7.2 | 69 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| SOLDIER OF LIGHT | ACE | 16.2 | 64 | | | | | | | | G | | |
| SOLOMON'S KEY | FIREBIRD | 17.2 | 66 | | | | | | | | | P | |
| SONIC BOOM | ACTIVISION | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| SONIC BOOM | | 27.2 | 59 | | | | | | | | G | | |
| SORCERY PLUS | VIRGIN GAMES | 12.2 | | | | | | | | | G | | |
| SOVIET | OPERA | 30.2 | | | | | | | S | | | | |
| SOVIET | | 30.2 | 94 | | MAP | | | | | | | | |
| SPACE ACE | EMPIRE | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| SPACE HARRIER | GRANDSLAM | 16.2 | 64 | | | | | | | | G | | |
| SPACE HARRIER II | GRANDSLAM | 24.2 | | | | | | | S | | | | |
| SPACE RACER | LORICIEL | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| SPACE RACER | | 11.2 | | | | | | | | T | | | |
| SPEEDBALL | IMAGE WORKS | 12.2 | | | | | | | | | G | | |
| SPHERICAL | RAINBOW ARTS | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| SPHERICAL | | 24.2 | 52 | | | | | | S | | | | |
| SPITTING IMAGE | DOMARK | 13.2 | | | | | | | | T | | | |
| SPITTING IMAGE | | 11.2 | 73 | | | A | | | | | | | |
| SPITTING IMAGE | | 11.2 | 76 | | | | C | | | | | | |
| SPITTING IMAGE | | 12.2 | | | | | | | | | G | | |
| SQUASH | MASTERTRONIC | 2.2 | | | | | | | | | | P | |
| STAR TREK | FIREBIRD | 10.2 | | | | | | | | | | P | |
| STARBLADE | SILMARILS | 28.2 | | | | | | | | | | P | |



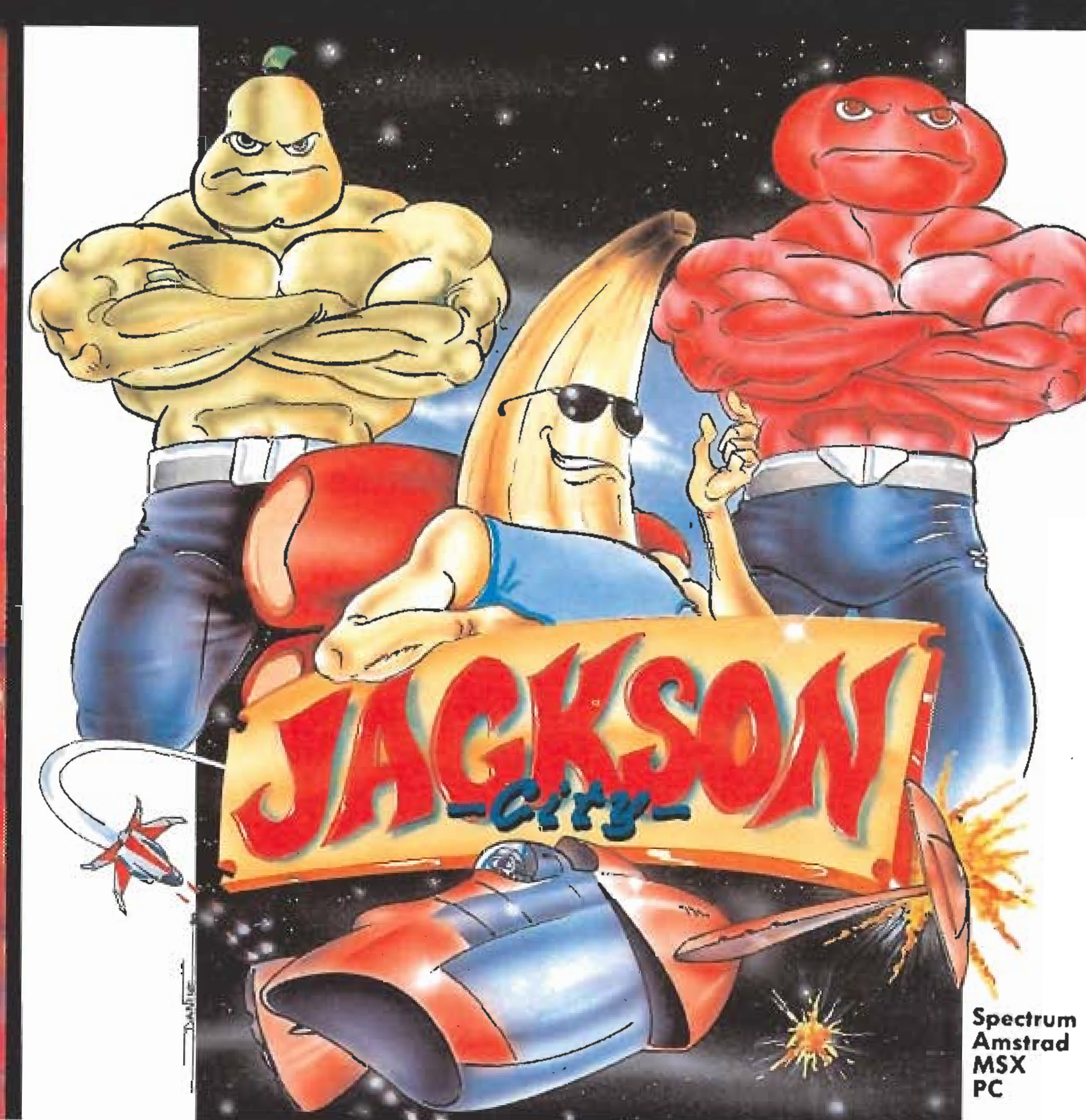







# EN NAVIDADES, LLÉVATELOS A CASA



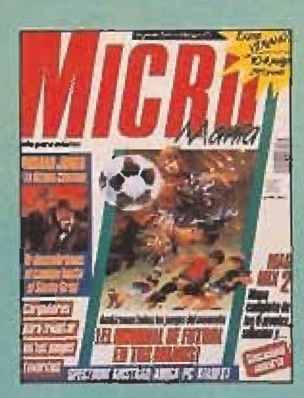



| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| STARDUST | TOPO | 9.2 | | | | | | | | | | P | |
| STARGLIDER 2 | RAINBIRD | 10.2 | | | | | | | | T | | | |
| STARTRASH | RAINBOW ARTS | 26.2 | | | | | C | | | | | | |
| STORM WARRIOR | ELITE | 15.2 | | | | A | | | | | | | |
| STORMLORD | HEWSON | 13.2 | | | | | | | S | | | | |
| STORMLORD | | 14.2 | 56 | | | | | | S+ | | | | |
| STORMLORD | | 14.2 | 56 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| STORMLORD | | 24.2 | 84 | | | | | | | T | | | |
| STREET FIGHTER | GO | 7.2 | 112 | | | | C | | | | | | |
| STREET FIGHTER | | 5.2 | 48 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| STREET ROD | CALIFORNIA DREAMS | 25.2 | | | | | | | | | | P | |
| STREET SPORTS BASKETBALL | EPYX | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| STREET SPORTS BASKETBALL | | 3.2 | 48 | ART | | | | | | | | | |
| STRIDER | CAPCOM | 20.2 | | | | | | | | | G | | |
| STRIDER | | 20.2 | 69 | | | | C | | | | | | |
| STRIDER | | 19.2 | 96 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| STRIDER | | 24.2 | 84 | | | A | | | | | | | |
| STRIDER | | 28.2 | 70 | | | | | | | | | P | |
| STRIDER | | 18.2 | | | | A | | | | | | | |
| STRIKE FORCE HARRIER | MIRRORSOFT | 6.2 | | | | | | | | | G | | |
| STRIP POKER II PLUS | ANCO | 9.2 | | | | | | | S | | | | |
| STUNT CAR RACER | MICROSTYLE | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| SUBBUTEO | ELECTRONIC ZOO | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| SUMMER OLYMPIAD | TYNESOFT | 12.2 | | | | | | | | | G | | |
| SUMMER OLYMPIAD | | 10.2 | | | | | C | | | | | | |
| SUMMER OLYMPIAD | | 11.2 | | | | | | | | T | | | |
| SUPER HANG-ON | | 30.2 | | | | | | | | | | | ME |
| SUPER SCRAMBLE | GREMLIN | 16.2 | | | | | | | | | G | | |
| SUPER SCRAMBLE | | 14.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| SUPER SCRAMBLE | | 15.2 | 56 | | | | C | | | | | | |
| SUPER SCRAMBLE | | 16.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| SUPER SKI | MICROIDS | 7.2 | | | | A | | | | | | | |
| SUPER SKI | | 12.2 | | | | | | | | T | | | |
| SUPER SKI | | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| SUPER WONDER BOY | | 24.2 | 84 | | | | | | | T | | | |
| SUPER WONDER BOY III | | 23.2 | | | | | | | | | | | SE |
| SUPERMAN | TYNESOFT | 12.2 | | | | | | | S | | | | |
| SUPERMAN | | 16.2 | | | | | | | | T | | | |
| SUPERTRUX | ELITE | 13.2 | | | | | | | S | | | | |
| SUPERTRUX | | 14.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| SWITCHBLADE | GREMLIN | 23.2 | | | | | | | | | G | | |
| TANK | OCEAN | 1.2 | 66 | | | | C | | | | | | |
| TARGET RENEGADE | IMAGINE | 1.2 | 06 | ART | MAP | | C | | S | | | | |
| TEAM YANKEE | OXFORD DIGITAL | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| TECHNO COP | GREMLIN | 10.2 | | | | | | | S | | | | |
| TECHNO COP | | 11.2 | 51 | ART | | | C | | S | | | | |
| TEENAGE QUEEN | INFOGRAMES | 15.2 | | | | | | | | T | | | |
| TENNIS ACE | | 24.2 | | | | | | | | | | | SE |
| TENNIS CUP | LORICIEL | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| TERRAMEX | GRANDSLAM | 5.2 | | | | | | | | T | | | |
| TERRAMEX | | 4.2 | 44 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| TERRORPODS | PSYGNOSIS | 7.2 | | | | | C | | | | | | |
| TERRORPODS | | 13.2 | 97 | | | | C | | | | | | |
| TERRY'S BIG ADVENTURE | SHADES | 23.2 | | | | | | | | T | | | |
| TEST DRIVE II | ACCOLADE | 22.2 | | | | | C | | | | | | |
| TEST DRIVE II THE DUEL | ACCOLADE | 18.2 | | | | | | | | | G | | |
| TETRIS | MIRRORSOFT | 15.2 | | | | | | | | | | P | |
| TETRIS | | 4.2 | 56 | ART | | | | | | | | | |
| TETRIS | | 5.2 | | | | | | | | | G | | |
| THEIR FINEST HOUR | LUCASFILM | 28.2 | | | | | | | | | | P | |
| THOR | PROEIN.S.A | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| THREE STOOGES, THE | CINEMAWARE | 8.2 | | | | | | | | | G | | |
| THUNDER BLADE | U.S.GOLD | 20.2 | | | | | | | | | | | SE |
| THUNDER BLADE | | 14.2 | 77 | | | | | | | T | | | |
| THUNDER BLADE | | 7.2 | 84 | ART | | | | | | | | | |
| THUNDER BLADE | | 9.2 | 66 | | | A | | | S | | | | |
| THUNDER BLADE | | 11.2 | | | | | | | | | G | | |
| THUNDERBIRDS | GRANDSLAM | 18.2 | 98 | | | | | | S | | | | |
| THUNDERBIRDS | | 17.2 | 57 | ART | MAP | | | | | | | | |
| THUNDERBIRDS | | 18.2 | 98 | | | A | | | | | | | |
| THUNDERCATS | ELITE | 3.2 | | | | | | | | T | | | |
| THUNDERCATS | | 14.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| THUNDERSTRIKE | FIREBIRD | 30.2 | | | | | | | | | G | | |
| TIBURON | MARTECH | 15.2 | 44 | | | | | | S+ | | | | |
| TIBURON | | 15.2 | 44 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| TIGER ROAD | CAPCOM | 9.2 | | | | A | | | | | | | |
| TIGER ROAD | | 10.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| TIGER ROAD | | 11.2 | 76 | | | | C | | | | | | |
| TIME FLIES | FIREBIRD | 5.2 | | | | | | | S | | | | |
| TIME MACHINE | ACTIVISION | 31.2 | | | | | | | S | | | | |
| TIME MACHINE | | 31.2 | 112 | ART | MAP | | | | | | | | |
| TIME MACHINE | | 31.2 | | | | A | | | | | | | |
| TIME OUT | ZAFIRO | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| TIME RACE | LORICIELS | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| TIME SCANNER | ACTIVISION | 17.2 | | | | | | | S | | | | |
| TIME SCANNER | | 17.2 | 65 | | | | | | | T | | | |
| TIME SCANNER | | 19.2 | 110 | | | A | | | | | | | |
| TIME SCANNER | | 22.2 | 68 | | | A | | | S | | | | |
| TIME SOLDIER | ELECTROCOIN | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| TINTIN EN LA LUNA | INFOGRAMES | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| TITAN | TITUS | 14.2 | | | | A | | | | | | | |
| TITAN | | 15.2 | 56 | | | A | | | | | | | |
| TITAN | | 17.2 | | | | | | | | | | P | |
| TITANIC | TOPO | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO | POLARWARE | 28.2 | | | | | | | | | G | | |
| TOI ACID GAME | IBER | 18.2 | | | | | | | S | | | | |
| TOI ACID GAME | | 19.2 | 88 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| TOI ACID GAME | | 19.2 | 88 | ART | MAP | AD | | | S+ | | | | |
| TOM Y JERRY | MAGIC BYTES | 21.2 | | | | | | | | | G | | |
| TOM Y JERRY | | 19.2 | | | | A | | | | | | | |
| TOOBIN | TENGEN | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| TOOBIN | | 25.2 | 94 | | | | | | | | | P | |
| TORTUGAS NINJA | IMAGE WORKS | 31.2 | 65 | ART | MAPA | | | | | | | | |













## CÓMO USAR EL INDICE

*Para facilitar la localización de los juegos publicados en la Segunda época de Micromanía hemos preparado este índice alfabético que os permitirá averiguar cuál es la información exacta editada: comentario, desarrollo, mapa o cargador. La primera columna (Programa) incluye el nombre de los juegos. La segunda la compañía productora. La tercera (Num) y la cuarta (Pag) la revista y la página, en el caso de soluciones y cargadores, donde tratamos cada uno de los juegos; la extensión ".2" indica que hemos recopilado el material de la segunda época. Inmediatamente después aparece la clave que identifica el tipo de artículo (Art) ; cuando en esta columna aparezca "Art" habremos incluido la solución completa del juego, si este dato no existe es que la sección ha sido "Punto de mira". La sexta columna (Map) especifica si se ha editado el mapa junto con la solución. Los cargadores aparecen representados en las siguientes siete columnas: Amstrad (A), Commodore (C), Msx (M), Spectrum (S), Atari (T), Amiga (G) y Pc (P); el signo "+" aparece junto a la "S" significa que el cargador ha sido realizado para la versión en disco. Por último si se trata de un juego para consolas se situa en la columna H; para poder identificar cada modelo las claves son: Lynx (LY), Megadrive (ME) y Sega (SE).*




| PROGRAMA | COMPAÑÍA | NUM | PAG | ART | MAP | A | C | M | S | T | G | P | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TORVAK THE WARRIOR | CORE DESIGN | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| TOTAL ECLIPSE | INCENTIVE | 9.2 | 42 | ART | | | | | S | | | | |
| TOTAL ECLIPSE | | 10.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| TOUR DE FORCE | GREMLIN | 1.2 | 66 | | | | | | S | | | | |
| TOWER OF BABEL | RAINBIRD | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| TOYOTTES, THE | INFOGRAMES | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| TRACKER | RAINBIRD | 6.2 | | | | | | | | | | P | |
| TRAIN, THE | ELECTRONIC ARTS | 11.2 | | | | A | | | | | | | |
| TRANTOR | GO | 2.2 | | | | | | | | T | | | |
| TRAZ | CASCADE | 2.2 | | | | | C | | | | | | |
| TREASURE TRAP | ELECTRONIC ZOO | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| TREASURE TRAP | | 27.2 | 50 | ART | MAP | | | | | | | | |
| TREASURE TRAP | | 27.2 | 60 | | | | | | | | G | | |
| TRIPLE COMANDO | DRO-SOFT | 6.2 | | | | | | | S | | | | |
| TRIPLE COMANDO | | 7.2 | 87 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| TRUXTON | | 30.2 | | | | | | | | | | | ME |
| TUAREG | TOPO | 9.2 | | | | | | | S | | | | |
| TUAREG | | 10.2 | | | | AD | | | S+ | | | | |
| TUAREG | | 10.2 | 36 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| TURBO CUP | LORICIEL | 15.2 | | | | | | | | | | P | |
| TURBO CUP | | 13.2 | | | | A | | | | | | | |
| TURBO GIRL | DINAMIC | 1.2 | 50 | ART | MAP | A | | M | S | | | | |
| TURBO OUT RUN | U.S.GOLD | 20.2 | | | | | | | S | | | | |
| TURN IT | TALE SOFTWARE | 30.2 | | | | | | | | | G | | |
| TURRICAN | RAINBOW ARTS | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| TURRICAN | | 29.2 | 75 | | | | | | S | | | | |
| TUSKER | SYSTEM 3 | 20.2 | | | | A | | | | | | | |
| TUSKER | | 21.2 | 60 | | | A | | | | | | | |
| TUSKER | | 21.2 | 61 | | | | | | S | | | | |
| TUSKER | | 21.2 | 41 | ART | MAP | | | | | | | | |
| TUSKER | | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| TV SPORTS: BASKETBALL | CINEMAWARE | 24.2 | | | | | | | | | G | | |
| TV SPORTS: FOOTBALL | CINEMAWARE | 25.2 | | | | | | | | | | P | |
| TWIN WORLD | UBI SOFT | 25.2 | | | | | | | | T | | | |
| TWIN WORLD | | 29.2 | 76 | | | | | | | | G | | |
| TYPHOON | OCEAN | 6.2 | 06 | ART | | | | | S | | | | |
| TYPHOON | | 7.2 | 110 | | | | C | | | | | | |
| ULISES | OPERA | 15.2 | | | | | | | | | | P | |
| ULISES | | 13.2 | 73 | ART | MAP | | | | | | | | |
| ULISES | | 12.2 | | | | A | | | | | | | |
| ULTIMATE GOLF | GREMLIN | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| UNITRAX | DOMARK | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR | RAINBIRD | 7.2 | | | | | | | | | | P | |
| U.S.S.JOHN YOUNG | MAGIC BYTES | 30.2 | | | | | | | | | G | | |
| VALIS, EL SOLDADO FANTASMA | TELENET | 7.2 | | | | | | M | | | | | |
| VAMPIRE'S EMPIRE | MAGIC BYTES | 7.2 | | | | | | | | | G | | |
| VAMPIRE'S EMPIRE | | 6.2 | 66 | ART | MAP | | | | | | | | |
| VAMPIRE'S EMPIRE | | 14.2 | 74 | | | | | M | | | | | |
| VAXINE | U.S.GOLD | 30.2 | | | | | | | | T | | | |
| VENDETTA | SYSTEM-3 | 26.2 | | | | | | | S | | | | |
| VENDETTA | | 28.2 | 52 | ART | MAP | | | | | | | | |
| VENDETTA | | 29.2 | 82 | | | | | | S | | | | |
| VENGANZA DEL DR.MUERTE, LA | EMPIRE | 23.2 | | | | | | | | | | P | |
| VENOM STRIKES BACK | DOMARK | 1.2 | 56 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| VETERAN | SOFTWARE HORIZONT | 30.2 | | | | | | | | | G | | |
| VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA | TOPO | 27.2 | | | | | | | | | G | | |
| VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA | | 19.2 | 76 | ART | MAP | | | | | | | | |
| VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA | | 16.2 | 36 | ART | | | | | | | | | |
| VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA | | 30.2 | 125 | | | | | | | | | P | |
| VICTORY ROAD | IMAGINE | 13.2 | | | | | | | | T | | | |
| VICTORY ROAD | | 12.2 | 74 | | | | | | S | | | | |
| VIGILANTE | CAPCOM | 17.2 | | | | | | | | | G | | |
| VIGILANTE | | 17.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| VIGILANTE | | 22.2 | 66 | | | | | | | | G | | |
| VIGILANTE | | 15.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| VIKINGS, THE | KELE LINE A/S | 1.2 | | | | A | | | | | | | |
| VINDICATOR | OCEAN | 5.2 | 54 | ART | MAP | A | | | S | | | | |
| VINDICATORS | TENGEN | 13.2 | | | | | | | S | | | | |
| VINDICATORS | | 17.2 | | | | | | | | | G | | |
| VIRUS | FIREBIRD | 5.2 | | | | | | | S | | | | |
| VIRUS | | 6.2 | 94 | | | | | | S | | | | |
| VIXEN | MARTECH | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| VIXEN | | 3.2 | | | | | | | | T | | | |
| WALLSTREET | MAGIC BYTES | 29.2 | | | | | | | | | | P | |
| WANDERER 3D | ELITE | 13.2 | | | | A | | | | | | | |
| WANDERER 3D | | 15.2 | | | | | | | | | G | | |
| WEC LE MANS | OCEAN | 10.2 | | | | | C | | | | | | |
| WEC LE MANS | | 13.2 | 100 | | | | | | S | | | | |
| WEC LE MANS | | 11.2 | 76 | | | | C | | | | | | |
| WEIRD DREAMS | RAINBIRD | 29.2 | | | | | | | | | G | | |
| WELLS & FARGO | TOPO | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| WELLS & FARGO | | 8.2 | 40 | ART | | | | | | | | | |
| WELLTRIS | INFOGRAMES | 31.2 | | | | | | | | | | P | |
| WHERE TIME STOOD STILL | OCEAN | 8.2 | | | | | | | | T | | | |
| WHERE TIME STOOD STILL | | 6.2 | 86 | ART | MAP | | | | S | | | | |
| WHITE HEAT | CODE MASTERS | 4.2 | | | | | | | S | | | | |
| WICKED | ELECTRIC DREAMS | 21.2 | | | | | | | | T | | | |
| WINDOW WIZARD | RELINE | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| WINDOW WIZARD | | 27.2 | 61 | | | | | | | T | | | |
| WINDOW WIZARD | | 29.2 | 73 | | | | | | | | G | | |
| WINDSURF WILLY | SILMARILS | 26.2 | | | | | | | | | G | | |
| WONDER BOY IN MONSTERLAND | | 31.2 | | | | | | | | | | | SE |
| WORLD CUP SOCCER' 90 | VIRGIN-MASTERTR | 29.2 | 31 | | | | | | S | | | | |
| WORLD CUP SOCCER' 90 | | 25.2 | | | | | | | | | G | | |
| WORLD DARTS | MASTERTRONIC | 6.2 | | | | | | | | T | | | |
| WORLD TOUR GOLF | ELECTRONIC ARTS | 2.2 | | | | | | | | | | P | |
| XARAX | FIREBIRD | 7.2 | | | | | | | S | | | | |
| XENON | MELBOURNE | 19.2 | | | | | | | | | | P | |
| XENON | | 13.2 | 06 | ART | | | | | | | | | |
| XENON | | 17.2 | 69 | | | | | | | | G | | |
| XENON | | 22.2 | 69 | | | | | | | | | P | |
| XENON | | 3.2 | | | | | | | | | G | | |
| XENON 2 | IMAGE WORKS | 22.2 | | | | | | | | | G | | |
| XENON 2 | | 28.2 | 70 | | | | | | | | | P | |
| XENOPHOBE | MICROSTYLE | 22.2 | | | | | | | S | | | | |
| XIPHOS | ELECTRONIC ZOO | 31.2 | | | | | | | | | G | | |
| XOR | LOGOTRON | 1.2 | | | | | | | S | | | | |
| XYBOTS | TENGEN | 18.2 | | | | | | | | T | | | |
| XYBOTS | | 17.2 | 66 | | | A | | | | | | | |
| XYBOTS | | 19.2 | 109 | | | | | M | | | | | |
| XYBOTS | | 22.2 | 66 | | | | | | | | G | | |
| XYBOTS | | 16.2 | 86 | ART | | | | | | | | | |
| X-OUT | RAINBOW ARTS | 23.2 | | | | | | | S | | | | |
| X-OUT | | 25.2 | 94 | | | | | | | | G | | |
| YETI | DESTINY | 2.2 | | | | | | | S | | | | |
| YIE AR KUNG-FU | IMAGINE | 3.2 | 56 | | | | C | | | | | | |
| ZANY GOLF | ELECTRONIC ARTS | 14.2 | | | | | | | | T | | | |
| ZAXXON 3-D | | 20.2 | | | | | | | | | | | SE |
| ZIGZAG | MIRRORSOFT | 3.2 | | | | | C | | | | | | |
| ZIPI Y ZAPE | DRO-SOFT | 14.2 | | | | | | | S | | | | |
| ZOOM! | | 31.2 | | | | | | | | | | | ME |
| ZYNAPS | HEWSON | 7.2 | | | | | | | | T | | | |

**En estas 6 páginas te hemos detallado el número de revista en el que han ido comentados los juegos, sus mapas, cargadores, etc.**

Recuerda que puedes hacer tu pedido de números atrasados rellenando el cupón que aparece encartado en la revista.





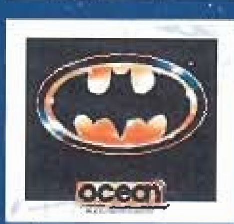

# NUEVA CONSOLA GX4000



















## SUPER RAPIDA
CON CARTUCHO DE ACCESO INSTANTANEO



## SUPER IMAGEN
MAXIMA DEFINICION

## SUPER SONIDO
SONIDO ESTEREO

**19.900 PTAS**
IVA INCLUIDO

**AMSTRAD**
TIENE LO QUE QUIERES

LA FIESTA DEL RHYTHM AND BLUES

## MERMELADA

Mermelada es una de esas bandas madrileñas fabricadas con un material incombustible al desaliento, hechas con la pasta de la pasión por el viejo rock and roll. Heredera del sonido de los viejos Cúcharada o Burning, no han olvidado con el paso de los años una vieja música inventada por los negros que hizo ricos a muchos blancos. En su camino han quedado trabajos como «Coge el tren», «A punto», «La Confianza», «Recomendable», «Fiebre», «En el calor» o el recientísimo «Seis y 9». En la carretera, muchísimas noches de energía y sudor sobre el escenario, y en casa, bastantes más días compartidos en un gélido local de ensayo sólo atemperado por el calor que despide una guitarra eléctrica o el vaho humeante que provoca un carajillo recién hecho.

Sus canciones hablan del lado alegre de la vida (ya sabéis, fiestas, chicas, amor, sexo...) y de las tristezas que provoca el lado alegre de la vida (ya sabéis, muermos, cuernos, desamor...). Todo ello contado con sencillez y con un ritmo cada vez más rhythmandbluesero y sureño. (de USA, por supuesto). Dicen por ahí que lo de Mermelada se llama «rock urbano». ¿A quién le importa? ¿Tienes ganas de bailar? ¿Te apetece divertirte? ¿Todavía no conoces el dolor del reuma? Igual Mermelada son una alternativa para tus males de espíritu.



SUPERPRODUCCIÓN A LA EUROPEA

## «LA BATALLA DE LOS TRES REYES»



«La batalla de los tres reyes» se estrena con la aureola de ser la mayor superproducción europea jamás filmada. Nunca se había llevado a cabo en el viejo continente un proyecto tan gigantesco, dicen, por lo menos cinematográficamente hablando. Hasta quince mil extras se contrataron para las guerras, un enjambre de personal que hubiera vuelto loco al director del film, el marroquí souheil Ben Barka, si no hubiera contado con un equipo de ayudantes acostumbrado a tratar con estos menesteres tan masificados.

Con el citado director y Jaime Oriol como productores, todo indica que los cineastas europeos se han hartado de oir palabras sobre la escasez de medios de las películas de aquí, en comparación con las americanas, y han decidido combatirlas con sus mismas armas. Dinero, espectacularidad, grandes aventuras, movimientos y colorines. A este argumento, sólo se puede poner un pero que resulta fundamental: «La batalla de los tres reyes» es un simple grano de arena en el desierto páramo económico en el que sobrevive la industria europea. En un continente donde los directores de cine cuentan con más presupuesto para rodar treinta segundos de un «spot» comercial que para toda una película de hora y media no es extraño que abunden los largometrajes plagados de conversaciones intimistas y las cámaras en huelga de celo sin movimiento.

«La batalla de los tres reyes», que anteriormente se iba a llamar «Tambores de fuego», ha sido rodada en la Unión Soviética, Marruecos y España, y es algo así como una especie de crónica histórica ambientada en el siglo XVI, con especial atención a las intrigas tipo «Falcon Crest» de la época y a las guerras de los países mediterráneos, lo que da pie a esas monumentales batallitas que justifican el mastodóntico presupuesto. Los actores son lo más «granado» de la zona y constituyen un elenco auténticamente internacional: Angela Molina, Claudina Cardinale, Massimo Ghini o F. Murray Abraham entre otros. «A combatir al cine americano con sus propias armas» parece ser la consigna.

TAN LEJOS COMO ALCANCE LA FANTASÍA

## «LA HISTORIA INTERMINABLE, 2»



Segunda parte de la película del mismo título estrenada en el 84. Segunda parte para combatir las opiniones críticas de «la crítica» de entonces. Segunda parte para seguir recogiendo los beneficios de taquilla e intentar «enganchar» al espectador.

Basada, como la primera parte, en el maravilloso libro de Michael Ende, su gran defecto es el mismo en ambos films: en la medida en que aparecen los personajes se corta la fantasía particular del lector o espectador. Es más atractivo el gordinflón Bastián del libro, inventado a gusto del consumidor, que el de carne y hueso de la película. Es más divertido que nuestro coco «construya» el aspecto de la terrible hechicera Xayide, el comerrocas, Atreyu o Falkor, a que otros nos los muestren según su particular punto de vista. De cualquier forma, «La Historia Interminable, 2» vuelve a ser un derroche de fantasía, una gesta de aventuras a la que sólo pone freno nuestra propia credibilidad. Dirigida por George Miller, los efectos especiales son el eje en torno al cual se edifican estas modernas aventuras dignas de figurar en el repertorio de «Las mil y una noches».

Johathan Brandis y Kenny Morrison, en sus papeles respectivos de Bastián y Atreyu, el niño guerrero, son los actores destinados a ganarse las simpatías del público. Clarissa Burt hace de hechicera Xayide, John Wesley Shipp encarna al padre de Bastián y Martin Umbach a Nimbly, el pájaro. Ninguno de ellos es una estrella cinematográfica de postín, pero los más mayores ya han logrado un cierto reconocimiento por sus trabajos en series de televisión o teatros.



«SON PARA TI»

## LAS RUEDAS



Hace ya algún tiempo desde que Las Ruedas se dieron a conocer con un mini-Lp en el que se incluía un homenaje erótico-festivo a Nastassi Kinski. Por entonces se decía de ellos que eran los hermanos mayores de Los Ronaldos. Después grabaron el Lp «Viva Corrales» con una poca trascendencia desmesurada. Y ahora aparece «Son para ti», una colección de canciones más trabajadas y variadas. Se llaman Las Ruedas y han pateado toda su vida las calles de Madrid.

Ya no son exclusivamente una banda de rock and roll aunque conserven su anterior energía. Ahora se preocupan más de las composiciones irónicas y divertidas, plagadas de personajes tan cotidianos como «Lady Caimán» o el «Comando Spray». Sus historias te pueden llevar a escuchar «Música en el parque» o a encontrarte un ángel en el whisky. «Pregúntale a Romeo por tragedias de amor, Romeo llegó al crimen por un pastel con nuez y miel» dicen en una de sus canciones. Así de particular es su interpretación de la tragedia «Shakesperiana» y así de particular es su forma de concebir la música.

UN CUENTO DE HADAS EN DIBUJOS ANIMADOS

## «LA SIRENITA»



«La sirenita» es un típico producto Disney de dibujos animados. Inspirada en el personaje creado por el cuentista Hans Christian Andersen (uno de los grandes narradores de la literatura infantil aunque, todo hay que decirlo, un pelín pasado de moda), en «La sirenita» hay de todo: momentos para reir y para llorar, actitudes heróicas, buenos y malos, canciones (siete), aventuras... Es un cuento de hadas con sus dosificadas gotas de moralina.

Tres años se tardó en producir «La sirenita» por un equipo formado por más de 400 personas. Emborronaron más de un millón de dibujos, dicen las estadísticas promocionales, antes de pintar los 150.000 fotogramas que la conforman en su versión definitiva. Por color que no quede, las citadas estadísticas aseguran que se utilizaron más de un millar de tonalidades. Un trabajo minucioso y complicado sólo posible en los estudios Disney.

El gran protagonista de «La sirenita» es Ariel (os juro que no se trata de publicidad encubierta de detergente), el ser mitológico mitad mujer mitad pez que quiere ser una persona humana (por muy incomprensible que parezca).

En su camino se cruzan personajes como el cangrejo Sebastian (un tío simpático), la malvada bruja Ursula, el príncipe Eric con cuyo amor sueña la sirena Ariel, Scuttle (una gaviota la mar de gritona), el rey de los sirénidos Tritón y muchos más. Unos viven en el mar y otros en la tierra. Todos en un mundo de fantasía. Un cuento de hadas que sólo se hace realidad en los relatos de Andersen, en los sueños o en la factoría Disney.



ÉPICA SIN AGUSTINA DE ARAGÓN

## HÉROES DEL SILENCIO

A los aragoneses de Héroes del Silencio siempre les ha ido el rollo épico. La voz de Enrique Burbury se presta a ello. También su personalidad como cantante, plagada de gestos trascendentes con un micrófono entre las manos. La música acompaña: una mezcla de Doors, U2 y Simple Minds pasada por Zaragoza sin necesidad del son de la jota o el carisma de Agustina de Aragón. Después de la revelación de «El mar que no cesa» ha venido la confirmación de «Senderos de Traición».



Estética negra, potente directo, guitarras con presencia y un sonido no habitual por estos lares han contribuido a subir a Héroes del Silencio a los tops de las listas de ventas discográficas de este país. Su directo no desmerece, ninguno de sus componentes se corta por el griterío de decenas de miles de voces en un campo de fútbol. Por encima de gustos particulares han demostrado que es posible hacer pop, tener club de fans incondicionales y auparse al número uno en España con personalidad propia. Curioso el fenómeno de estos aragoneses llamados Héroes del Silencio.